

**TINGKAT PENGETAHUAN SISWA PUTRA KELAS IV DAN V YANG
MENGIKUTI EKSTRAKURIKULER DI SD NEGERI MELES
KECAMATAN ADIMULYO KABUPATEN KEBUMEN
TENTANG PERMAINAN SEPAKTAKRAW**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh
Dadi Wibowo
NIM. 11601247082

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR PENJAS
JURUSAN PENDIDIKAN OLAH RAGA
FAKULTAS ILMU KEOLAH RAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2015**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul “Tingkat Pengetahuan Siswa Putra Kelas IV dan V yang Mengikuti Ekstrakurikuler di SD Negeri Meles, Kecamatan Adimulyo, Kabupaten Kebumen tentang Permainan Sepaktakraw” yang disusun oleh Dadi Wibowo, NIM 11601247082 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Yogyakarta, 22 Juli 2015
Dosen Pembimbing,



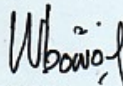
Nurhadi Santoso, M.Pd.
NIP. 19740317 200812 1 003

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Tingkat Pengetahuan Siswa Putra Kelas IV dan V yang Mengikuti Ekstrakurikuler di SD Negeri Meles, Kecamatan Adimulyo, Kabupaten Kebumen tentang Permainan Sepaktakraw” yang disusun oleh Dadi Wibowo, NIM 11601247082 ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Tanda tangan dosen penguji yang tertera dalam halaman pengesahan adalah asli. Jika tidak asli, saya siap menerima sanksi ditunda yudisium pada periode berikutnya.

Yogyakarta, 22 Juli 2015
Yang menyatakan,



Dadi Wibowo
NIM. 11601247082

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “Tingkat Pengetahuan Siswa Putra Kelas IV dan V yang Mengikuti Ekstrakurikuler di SD Negeri Meles, Kecamatan Adimulyo, Kabupaten Kebumen tentang Permainan Sepaktakraw” yang disusun oleh Dadi Wibowo, NIM 11601247082 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta pada tanggal 14 Agustus 2015 dan dinyatakan lulus.

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Nurhadi Santoso, M.Pd.	Ketua Penguji		25/8 - 2015
Erwin Setyo Kriswanto, M.Kes.	Sekretaris Penguji		25/8 - 2015
Sri Mawarti, M.Pd	Penguji I (Utama)		19/8 - 2015
Dr.Subagyo	Penguji II (Pendamping)		21/8 - 2015

Yogyakarta, Agustus 2015
Fakultas Ilmu Keolahragaan



Rumpis Agus Sudarko, M.S.
NIP. 19600824 198601 1 001 3

MOTTO

1. Aku takkan larut dalam kesedihan, karena aku yakin masih ada hari esok dengan sejuta kebahagiaan (Dadi Wibowo).
2. Sesuatu yang belum dikerjakan seringkali tampak mustahil, kita baru yakin kalau kita telah berhasil melakukannya dengan baik. (Evelyn Underhill).
3. Berangkat dengan penuh keyakinan, berjalan dengan penuh keikhlasan, Istiqomah dalam menghadapi cobaan. “YAKIN, IKHLAS, ISTIQOMAH“ (TGKH. Muhammad Zainuddin Abdul Madjid).

PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan kepada:

Isteriku Dwi Ratna Suswardani dan kedua anakku Alhakim Rosyid Wibowo
dan Sulthan Unggul Wibowo yang selalu mendoakan dan membuatku
bahagia.

**TINGKAT PENGETAHUAN SISWA PUTRA KELAS IV DAN V YANG
MENGIKUTI EKSTRAKURIKULER DI SD NEGERI MELES
KECAMATAN ADIMULYO KABUPATEN KEBUMEN
TENTANG PERMAINAN SEPAKTAKRAW**

Oleh
Dadi Wibowo
NIM. 11601247082

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi dari belum diketahuinya tingkat pengetahuan siswa putra kelas IV dan V yang mengikuti ekstrakurikuler di SD Negeri Meles, Kecamatan Adimulyo, Kabupaten Kebumen tentang permainan sepaktakraw. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar tingkat pengetahuan siswa putra kelas IV dan V yang mengikuti ekstrakurikuler di SD Negeri Meles, Kecamatan Adimulyo, Kabupaten Kebumen tentang permainan sepaktakraw.

Penelitian ini merupakan deskriptif dengan menggunakan metode survei dan teknik pengumpulan datanya menggunakan angket yang berisi pernyataan yang dijawab siswa dengan dua pilihan yaitu benar atau salah. Subjek pada penelitian ini adalah semua siswa putra kelas IV dan V yang mengikuti ekstrakurikuler SD Negeri Meles, Kecamatan Adimulyo, Kabupaten Kebumen yang berjumlah 33 siswa, yang terdiri atas 17 siswa kelas IV dan 16 siswa kelas V. Instrumen yang digunakan berupa angket yang berisi pernyataan-pernyataan yang dijawab oleh siswa. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif dengan persentase untuk mengetahui seberapa besar pengetahuan siswa putra kelas IV dan V yang mengikuti ekstrakurikuler di SD Negeri Meles, Kecamatan Adimulyo Kabupaten Kebumen tentang permainan sepaktakraw.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan siswa putra kelas IV dan V yang mengikuti ekstrakurikuler di SD Negeri Meles, Kecamatan Adimulyo, Kabupaten Kebumen tentang permainan sepaktakraw yang memiliki tingkat pengetahuan dalam kategori sangat baik sekali 0 siswa (0%), baik 0 siswa (0%), cukup 2 siswa (6,06%), dan kategori kurang sebanyak 31 siswa (93,18%). Nilai tertinggi 60, nilai terendah 20, dan rata-rata 34,18. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa tingkat pengetahuan siswa putra kelas IV dan V yang mengikuti ekstrakurikuler di SD Negeri Meles, Kecamatan Adimulyo, Kabupaten Kebumen termasuk dalam kategori kurang (93,18%), dengan nilai tertinggi 60, nilai terendah 20, dan rata-rata 34,18.

Kata kunci: *tingkat pengetahuan sepaktakraw, ekstrakurikuler, siswa kelas IV dan V SD Negeri Meles*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada Allah Yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang, atas segala karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Tingkat Pengetahuan Siswa Putra Kelas IV dan V yang Mengikuti Ekstrakurikuler di SD Negeri Meles, Kecamatan Adimulyo, Kabupaten Kebumen tentang Permainan Sepaktakraw”.

Skripsi ini dapat terwujud dengan baik berkat uluran tangan dari berbagai pihak, teristimewa pembimbing. Oleh sebab itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.Pd. MA., Rektor Universitas Negeri Yogyakarta, yang telah memberikan kesempatan kepada kami untuk bisa menyelesaikan studi di Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Bapak Rumpis Agus Sudarko, M.S., Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta, yang telah memberikan izin penelitian.
3. Bapak Amat Komari, M.Si., Ketua Jurusan POR, yang telah memberikan kesempatan kepada kami untuk belajar di Jurusan POR ini.
4. Bapak Sriawan, M.Kes., Ketua Program Studi PGSD Penjas Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta. yang telah memberikan izin penelitian.
5. Bapak Nurhadi Santoso, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah memberikan bimbingan selama menyelesaikan skripsi.
6. Bapak Subagyo, M.Pd., selaku Dosen Penasehat Akademik, yang selalu memberikan bimbingan dan arahan selama studi.

7. Bapak/Ibu Dosen dan Karyawan FIK UNY, yang telah memberikan mencurahkan segudang ilmu kepada peneliti selama studi.
8. Bapak Akhmad, A.Ma., Kepala SD Negeri Meles, Kecamatan Adimulyo Kabupaten Kebumen, yang telah memberikan izin untuk pengambilan data.
9. Bapak/Ibu Guru dan Karyawan SD Negeri Meles, Kecamatan Adimulyo Kabupaten Kebumen, yang telah memberikan bantuan dalam penyusunan skripsi.
10. Siswa putra kelas IV dan V SD Negeri Meles, Kecamatan Adimulyo Kabupaten Kebumen yang telah berpartisipasi aktif selama penelitian.
11. Semua pihak yang telah membantu dalam penelitian ini, yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Penulis mengharapkan kritik yang membangun demi tercapainya perbaikan lebih lanjut. Semoga skripsi ini berguna bagi dunia pendidikan.

Yogyakarta, 22 Juli 2015
Penulis,

DAFTAR ISI

	Halaman
JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
PENGESAHAN	iv
<i>MOTTO</i>	v
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
 BAB I PENDAHULUAN	 1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Pembatasan Masalah.....	5
D. Perumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penelitian.....	5
F. Manfaat Penelitian.....	6
 BAB II KAJIAN PUSTAKA	 8
A. Kajian Teori.....	8
1. Hakikat Permainan Sepaktakraw	8
2. Permainan Sepaktakraw untuk Siswa SD	9
3. Hakikat Pengetahuan Sepaktakraw	10
4. Pembelajaran Permainan Sepaktakraw di SD	21
5. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Penguasaan Tingkat Pengetahuan Sepaktakraw	22
6. Pengertian Ekstrakurikuler	24
7. Karakteristik Siswa Usia Sekolah Dasar	25
B. Kajian Hasil Penelitian yang Relevan	28
C. Kerangka Berpikir.....	29

BAB III METODE PENELITIAN	32
A. Desain Penelitian	32
B. Definisi Operasional Variabel Penelitian	32
C. Subjek Penelitian	32
D. Waktu dan Tempat Penelitian	33
E. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data	33
F. Teknik Analisis Data	35
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	36
A. Deskripsi Data Hasil Penelitian	36
B. Hasil Penelitian.....	47
C. Pembahasan Hasil Penelitian	51
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	55
A. Kesimpulan	55
B. Implikasi Hasil Penelitian	55
C. Keterbatasan Hasil Penelitian	56
D. Saran-Saran	56
DAFTAR PUSTAKA	58
LAMPIRAN	60

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Kisi-Kisi Angket Penelitian	34
Tabel 2. Kategori Penilaian Tingkat Pengetahuan Sepaktakraw	35
Tabel 3. Tingkat Pengetahuan Siswa Putra Kelas IV SD Negeri Meles, Kecamatan Adimulyo, Kabupaten Kebumen yang Mengikuti Ekstrakurikuler tentang Permainan Sepaktakraw	47
Tabel 4. Tingkat Pengetahuan Siswa Putra Kelas V SD Negeri Meles, Kecamatan Adimulyo, Kabupaten Kebumen yang Mengikuti Ekstrakurikuler tentang Permainan Sepaktakraw	49
Tabel 5. Tingkat Pengetahuan Siswa Putra Kelas IV dan V SD Negeri Meles, Kecamatan Adimulyo, Kabupaten Kebumen yang Mengikuti Ekstrakurikuler tentang Permainan Sepaktakraw	50

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Lapangan Sepaktakraw	9
Gambar 2. Sepak Mula	16
Gambar 3. Sepak Sila	17
Gambar 4. Menyundul Bola	19
Gambar 5. Smes Kedeng	21
Gambar 6. Tingkat Pengetahuan Siswa Putra Kelas IV SD Negeri Meles, Kecamatan Adimulyo, Kabupaten Kebumen yang Mengikuti Ekstrakurikuler tentang Permainan Sepaktakraw	48
Gambar 7. Tingkat Pengetahuan Siswa Putra Kelas V SD Negeri Meles, Kecamatan Adimulyo, Kabupaten Kebumen yang Mengikuti Ekstrakurikuler tentang Permainan Sepaktakraw	50
Gambar 8. Tingkat Pengetahuan Siswa Putra Kelas IV dan V SD Negeri Meles, Kecamatan Adimulyo, Kabupaten Kebumen yang Mengikuti Ekstrakurikuler tentang Permainan Sepaktakraw	51

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Izin Penelitian dari Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta	60
Lampiran 2. Surat Keterangan Pengambilan Data dari Kepala Sekolah	61
Lampiran 3. Angket Penelitian	62
Lampiran 4. Daftar Subjek Penelitian	64
Lampiran 5. Rekap Hasil Angket Pengetahuan Siswa Putra Kelas IV SD Negeri Meles, Kecamatan Adimulyo, Kabupaten Kebumen yang Mengikuti Ekstrakurikuler tentang Permainan Sepaktakraw	65
Lampiran 6. Rekap Hasil Angket Pengetahuan Siswa Putra Kelas V SD Negeri Meles, Kecamatan Adimulyo, Kabupaten Kebumen yang Mengikuti Ekstrakurikuler tentang Permainan Sepaktakraw	66
Lampiran 7. Rekap Hasil Angket Pengetahuan Siswa Putra Kelas IV dan V SD Negeri Meles, Kecamatan Adimulyo, Kabupaten Kebumen yang Mengikuti Ekstrakurikuler tentang Permainan Sepaktakraw	67
Lampiran 8. Foto Kegiatan Pengambilan Data	68

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sepaktakraw adalah suatu permainan yang dilakukan di atas lapangan empat persegi panjang, rata, baik di tempat terbuka (*outdoor*) maupun tertutup (*indoor*). Sebelum cabang permainan sepaktakraw dikenal oleh masyarakat Indonesia, di daerah-daerah telah berkembang permainan hampir sama dengan permainan sepaktakraw yang dinamakan sepakraga, yakni permainan anak negeri menggunakan bola yang terbuat dari rotan. Para pemain memainkan bola rotan dengan seluruh badan kecuali dengan tangan, seperti kaki, paha, dada, kepala, dan sebagainya. Dalam permainan ini seorang pemain hanya menunjukkan keterampilan dalam penguasaan bola supaya tetap lama dimainkan tanpa jatuh ke tanah.

Menurut Ucup Yusup, dkk. (2004: 10), sepaktakraw merupakan permainan yang dilakukan oleh dua regu yang berhadapan di lapangan yang dipisahkan oleh jaring (*net*) setinggi 1,55 m dan lebar 0,72 m yang terbentang membelah lapangan menjadi dua bagian. Setiap regu yang berhadapan terdiri atas 3 orang pemain yang bertugas menjadi *tekong* yang berdiri paling belakang, dua orang lainnya menjadi pemain depan yang berada di sebelah kiri dan kanan yang disebut *apit kiri* dan *apit kanan*. Permainan sepaktakraw ini dimulai dengan melakukan sepakmula yang dilakukan oleh tekong ke daerah lapangan lawan. Sebaliknya pemain lawan berusaha memainkan bola dengan menggunakan kaki dan menggunakan anggota badan lain kecuali tangan, dengan tiga kali sentuhan secara bergantian maupun dilakukan oleh

satu orang. Pada pemain yang mahir dalam permainan sepak takraw, dalam memainkan bola dengan tiga kali sentuhan dan setiap sentuhannya terdapat istilah, (1) sentuhan pertama dikenal dengan mengawal bola, (2) sentuhan ke dua dikenal dengan mengumpat, dan (3) sentuhan ke tiga dikenal dengan *smash*.

Melalui pendidikan jasmani, siswa disosialisasikan ke dalam aktivitas jasmani termasuk keterampilan olahraga khususnya olahraga sepak takraw yang merupakan salah satu cabang olahraga permainan yang belum banyak digemari masyarakat pada umumnya. Permainan sepak takraw merupakan olahraga yang dinamis dan atraktif karena menuntut suatu kombinasi kemampuan fisik dan keterampilan teknik yang berkualitas. Pada dasarnya prinsip olahraga sepak takraw merupakan suatu permainan beregu yang menuntut kerjasama dari tiap anggota dalam satu tim melalui penggunaan teknik, taktik, dan strategi yang ditunjukkan dengan penggunaan alat berupa bola takraw yang dimainkan sesuai dengan peraturan dan seorang pemain harus mempertahankan bola agar tidak mati di daerah permainan sendiri yang dimainkan dengan cara dipantul oleh kaki atau badan lainnya kecuali tangan. Untuk dapat menguasai permainan sepak takraw tidak cukup hanya mengandalkan pada jam pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah karena keterbatasan alokasi waktu yang diberikan tetapi dibutuhkan waktu khusus di luar jam pembelajaran yaitu melalui kegiatan ekstrakurikuler.

Ektrakurikuler merupakan kegiatan yang dilaksanakan di luar jam pelajaran guna memperluas wawasan serta peningkatan dan penerapan nilai-nilai pengetahuan dalam berbagai hal seperti pengetahuan tentang olahraga.

Kegiatan ekstrakurikuler juga dapat dijadikan sebagai tempat untuk menampung dan mengembangkan potensi yang dimiliki oleh siswa yang belum tertuang apabila hanya dengan mengandalkan jam pelajaran pendidikan jasmani di sekolah. Ekstrakurikuler yang diadakan di sekolah diharapkan dapat mengembangkan kemampuan siswa dengan bentuk-bentuk latihan khusus sesuai dengan olahraga yang diikuti di sekolah.

Peranan kegiatan ekstrakurikuler di samping memperdalam dan memperluas pengetahuan para siswa yang berkaitan dengan mata pelajaran sesuai dengan program kurikulum, juga dapat membentuk upaya pembinaan, pementasan dan pembentukan nilai-nilai kepribadian para siswa. Kegiatan ekstrakurikuler diarahkan dapat memunculkan atlet berprestasi, karena prestasi tidak diciptakan dalam waktu singkat. Oleh karena itu, siswa sebagai sumber olahragawan yang potensial juga memerlukan pembina yang profesional dan memerlukan sarana dan prasarana yang memadai, serta harus melihat besar kecilnya kemampuan dari siswa yang akan dibina dalam kegiatan ekstrakurikuler.

Kenyataan yang ada di SD Negeri Meles, Kecamatan Adimulyo, Kabupaten Kebumen tidak memiliki sarana dan prasarana yang memadai untuk pembinaan olahraga sepak takraw. Sekolah hanya memiliki halaman seluas kurang lebih $7 \times 15 \text{ m}^2$. Sedangkan siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler sepak takraw sebanyak 33 siswa. Luas halaman tersebut jelas tidak sebanding dengan jumlah siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler sepak takraw. Di samping itu SD Negeri Meles, Kecamatan Adimulyo, Kabupaten Kebumen hanya memiliki satu lapangan sepak takraw, satu net

sepaktakraw, dan empat buah bola takraw. Namun demikian pada tahun pelajaran ini, SD Negeri Meles, Kecamatan Adimulyo, Kabupaten Kebumen tetap menyelenggarakan ekstrakurikuler olahraga sepaktakraw dengan tujuan untuk membina serta meningkatkan keterampilan siswa pada cabang olahraga sepaktakraw agar berprestasi dalam ajang POPDA (Pekan Olahraga Pelajar Daerah) yang setiap tahun diselenggarakan pertandingan di tingkat gugus sekolah, kecamatan, distrik, kabupaten, karesidenan, sampai dengan tingkat provinsi. Selama lima tahun terakhir ini tim sepaktakraw SD Negeri Meles belum pernah memenangkan pertandingan di tingkat kecamatan, dan baru satu kali menjuarai tingkat gugus sekolah. Hal tersebut merupakan tantangan bagi guru Penjasorkes untuk melakukan pembinaan yang intensif agar tim sepaktakraw SD Negeri Meles dapat menjuarai POPDA di tingkat kecamatan, kabupaten, bahkan tingkat provinsi.

Berdasarkan uraian tersebut di atas peneliti ingin mengetahui tingkat pengetahuan siswa tentang permainan sepaktakraw. Oleh sebab itu, peneliti akan melakukan penelitian dengan judul: “Tingkat Pengetahuan Siswa Putra Kelas IV dan V yang Mengikuti Ekstrakurikuler di SD Negeri Meles, Kecamatan Adimulyo, Kabupaten Kebumen tentang Permainan Sepaktakraw”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Sepaktakraw merupakan salah satu cabang olahraga permainan yang belum banyak digemari masyarakat pada umumnya.

2. Belum teridentifikasi tingkat pengetahuan permainan sepak takraw siswa putra kelas IV dan V SD Negeri Meles, Kecamatan Adimulyo, Kabupaten Kebumen.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas maka perlu diadakan pembatasan masalah. Hal ini dimaksudkan untuk memperjelas permasalahan yang akan diteliti, yaitu tingkat pengetahuan siswa putra kelas IV dan V yang mengikuti ekstrakurikuler di SD Negeri Meles, Kecamatan Adimulyo, Kabupaten Kebumen tentang permainan sepak takraw.

D. Perumusan Masalah

Atas dasar pembatasan masalah di atas, masalah dalam skripsi ini dapat dirumuskan sebagai berikut: “Seberapa besar tingkat pengetahuan siswa putra kelas IV dan V yang mengikuti ekstrakurikuler di SD Negeri Meles, Kecamatan Adimulyo, Kabupaten Kebumen tentang permainan sepak takraw”?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar tingkat pengetahuan siswa putra kelas IV dan V yang mengikuti ekstrakurikuler di SD Negeri Meles, Kecamatan Adimulyo, Kabupaten Kebumen tentang permainan sepak takraw.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan bahan masukan yang berguna bagi pihak-pihak yang memerlukannya. Adapun manfaatnya adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi yang berhubungan dengan masalah-masalah, khususnya mengenai tingkat pengetahuan siswa putra kelas IV dan V yang mengikuti ekstrakurikuler di SD Negeri Meles, Kecamatan Adimulyo, Kabupaten Kebumen tentang permainan sepak takraw.
- b. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi dan acuan dalam pelaksanaan penelitian sejenis di masa yang akan datang.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Dapat dijadikan acuan oleh pihak sekolah untuk membuat program untuk meningkatkan pengetahuan dan prestasi bermain sepak takraw sehingga dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia khususnya bagi siswa SD Negeri Meles, Kecamatan Adimulyo, Kabupaten Kebumen khususnya dalam olahraga permainan yaitu sepak takraw.

b. Bagi Peneliti/Guru Penjas

- 1) Dapat mengetahui tingkat pengetahuan permainan sepak takraw sehingga diharapkan setelah mengetahui tingkat pengetahuan permainan sepak takraw dapat menularkan kepada peserta didiknya

sehingga dapat meningkatkan keterampilan bermain sepak takraw untuk berprestasi.

- 2) Penelitian ini sangat bermanfaat karena dapat digunakan sebagai salah satu wahana dalam penerapan teori-teori yang diperoleh selama menjalani studi di Universitas Negeri Yogyakarta. Selain itu penelitian ini sangat bermanfaat untuk memperluas pengetahuan dan wawasan baru sebagai bekal masa depan yang lebih baik.

c. Bagi Siswa

Dapat mengetahui kemampuan dirinya sendiri tentang pengetahuan permainan sepak takraw.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakikat Permainan Sepaktakraw

Sepaktakraw atau disebut juga sepak raga merupakan cabang olahraga yang berkembang dari sejenis permainan rakyat. Permainan sepaktakraw ini adalah jenis olahraga campuran dari sepakbola dan bolavoli, yang dimainkan di lapangan ganda badminton. Pemain tidak boleh menyentuh bola dengan tangan, namun menggunakan kaki untuk memukul bola yang terbuat dari rotan (Armelia, 2010: 1).

Permainan sepak raga ini ternyata memiliki nilai seni atau nilai estetika, karena begitu indahny gerakan-gerakan seorang pemain pada waktu memainkan bola takraw itu. Permainan sepaktakraw dilakukan di lapangan yang berukuran 13,42 m x 6,10 m yang dibagi 2 oleh garis dan net (jaring) setinggi 1,55 Cm dengan lebar 72 Cm dan lubang jaring sekitar 4 sampai 5 Cm. Bola yang dimainkan terbuat dari rotan atau *fibre glass* yang dianyam dengan lingkaran antara 41 sampai 43 cm. Permainan sepaktakraw dilakukan oleh dua regu yang berhadapan di lapangan yang dipisahkan oleh jaring (net) yang terbentang membelah lapangan menjadi dua bagian. Setiap regu yang berhadapan terdiri atas tiga orang pemain yang bertugas sebagai *tekong* yang berdiri paling belakang, dua orang lainnya menjadi pemain depan yang berada disebelah kiri dan kanan yang disebut apit kiri dan apit kanan. Dalam setiap regu boleh memainkan bola

sebanyak tiga kali, (Sudrajat Prawirasaputra, 2000: 2). Adapun gambar lapangan sepaktakraw dapat dilihat pada gambar 1 di bawah ini.



Gambar 1. Lapangan Sepaktakraw
Sumber: Sulaiman (2004: 16)

2. Permainan Sepaktakraw untuk Siswa SD

Pada umumnya manusia senang bermain, terutama bagi anak balita, anak-anak, dan remaja. Bermain dengan penuh kegembiraan tanpa mempermasalahkan tempat dan alat yang digunakan. Bermain merupakan pondasi dari didaktik dan metodik untuk membelajarkan sepak takraw. Keseluruhan proses sebaiknya berorientasi pada nuansa bermain yang membangkitkan rasa kesukaan dan kerianan sehingga para siswa merasa senang dan puas melaksanakan tugas-tugas ajar tersebut. Prinsip ini berimplikasi terhadap pelaksanaan latihan tehnik dasar sekalipun yang sebaiknya disuguhkan dalam suasana bermain. Prinsip ini berkaitan dengan strategi pembelajaran yang lebih berorientasi pada strategi eksplorasi, ketimbang memakai strategi/gaya komodo. Adapun ukuran lapangan sepak takraw yang digunakan dalam pembelajaran yaitu dengan

panjang : 13,42 M, lebar : 6,10 M dengan tinggi net : 1,55 dari lantai, jari-jari lingkaran dalam 0,3 M, dan garis seperempat lingkaran 0,9 M, serta tebal garis 3,8 Cm.

Guru penjas diharapkan memanfaatkan kesenangan bermain ini dalam proses belajar gerak tanpa mengabaikan dampak negatif yang mungkin terjadi. Artinya pada waktu para siswa belajar tehnik dasar maupun pengembanganya, mereka tidak merasakan beban latihan yang diberikan guru penjas yang bersangkutan. Hal ini dimungkinkan terjadi bila guru penjas itu pandai dan kreatif dalam menyajikan materi latihan gerak dalam upaya peningkatan kualitas tehnik pada siswanya, Sudrajat Prawirasaputra (2000: 41-42).

3. Hakikat Pengetahuan Sepaktakraw

Sepaktakraw adalah suatu permainan yang dilakukan di atas lapangan empat persegi panjang, rata, baik terbuka maupun tertutup, serta bebas dari semua rintangan. Lapangan dibatasi oleh net. Bola yang dipakai terbuat dari rotan atau plastik yang dianyam bulat. Permainan ini menggunakan seluruh anggota tubuh kecuali tangan, bola dimainkan dengan mengembalikan ke lapangan lawan melewati net. Permainan ini dilakukan oleh dua regu, masing-masing regu terdiri dari tiga pemain yaitu tekong, apit kanan dan apit kiri, PB Persetasi dalam Muhamad Muhsin (2008: 18).

Permainan sepaktakraw ini merupakan perpaduan antara tiga buah permainan, yaitu permainan sepakbola, permainan bolavoli, dan permainan bulutangkis. Dikatakan sama dengan sepakbola karena

permainan itu menggunakan kaki. Dikatakan sama dengan voli karena permainan sepak takraw itu memakai bola memberi umpan kepada temannya untuk *dismash* ke lapangan lawan. Dikatakan sama dengan bulutangkis karena ukuran net dan lapangan hampir sama, Ratinus Darwis dalam Muhamad Muhsin (2008: 19).

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa permainan sepak takraw merupakan suatu permainan yang dimainkan oleh dua regu yang masing-masing regu terdiri dari tiga orang yang memainkan dengan menggunakan seluruh anggota tubuh kecuali tangan dan permainan ini merupakan perpaduan antara permainan sepakbola, bolavoli dan bulutangkis.

Seorang atlet dapat bermain sepak takraw yang baik, dituntut untuk mempunyai kemampuan atau keterampilan yang baik. Kemampuan yang dimaksud adalah kemampuan dasar bermain sepak takraw. Menurut Muhamad Suhud dalam Muhamad Muhsin (2008: 19), untuk melatih teknik dan taktik permainan sepak takraw harus berpedoman pada gerakan-gerakan yang mudah ke yang sukar, dari yang dikuasai ke yang belum dikuasai. Selanjutnya Muhamad Muhsin (2008: 19) menyatakan bahwa dalam usaha menguasai dan meningkatkan penguasaan teknik keterampilan bermain sepak takraw yang dimiliki, maka latihan harus dilakukan secara sistematis teratur dan metodis. Untuk bermain sepak takraw yang baik dituntut untuk mempunyai kemampuan atau keterampilan yang baik. Keterampilan yang dimaksud adalah keterampilan dasar dalam bermain sepak takraw, PB Persetasi dalam Muhamad Muhsin

(2008: 20). Ratinus Darwis dalam Muhamad Muhsin (2008: 20), berpendapat bahwa untuk bermain sepak takraw yang baik haruslah seseorang mempunyai kemampuan atau keterampilan yang baik. Kemampuan yang sangat penting dan sangat perlu dalam bermain sepak takraw. Kemampuan itu adalah kemampuan dasar bermain sepak takraw.

Beberapa pendapat di atas menunjukkan bahwa untuk dapat bermain sepak takraw dengan baik, di samping harus memiliki kemampuan dasar dan kondisi fisik yang baik, juga harus memiliki keterampilan, teknik dasar dan kondisi fisik yang baik, juga harus memiliki keterampilan, teknik dan taktik yang baik. Penelitian ini secara khusus ditekankan pada penguasaan teknik dasar dalam bermain sepak takraw.

Menurut Ratinus Darwin dalam Muhamad Muhsin (2008: 20), dasar-dasar permainan sepak takraw adalah: (1) sepakan/menyepak, meliputi: sepak sila, sepak kuda, sepak cangkil, menapak, dan sepak badik/sepak simpuh; (2) main kepala (*Heading*) meliputi: dahi, samping kanan kepala, samping kiri kepala, belakang kepala; (3) mendada (4) memaha dan (5) membahu. Menurut Muhamad Suhud dalam Muhamad Muhsin (2008: 20), teknik sepak takraw meliputi : (1) sepakan yaitu: sepak kuda, sepak sila dan sepak samping : (2) menahan yaitu menahan dengan paha, dan menahan dengan dada (3) *smash* yaitu dengan sundulan kepala (*heading*) dan sepakan kaki.

Menurut Ratinus Darwis dalam Muhamad Muhsin (2008: 20), bahwa pengetahuan tentang dasar-dasar bermain sepak takraw adalah: (1)

sepakan; (2) memainkan bola dengan kepala, mendada, memaha, membahu, sedangkan teknik khusus meliputi: sepakmula, menerima sepakmula, mengumpan, *smash* dan blok. Menurut PB. Persetasi dalam Muhamad Muhsin (2008: 21), pengetahuan tentang dasar-dasar permainan sepaktakraw meliputi: (1) sepakan; macam sepakan: sepaksila, sepakkura, sepakcungkil, sepaktapak, sepakbadek; (2) sepakmula (*service*); (3) block (menahan); (4) *heading* (menyundul bola); (5) memaha; (6) mendada; dan (7) smash, macam *smash* : *smash* gulung, *smash* kedeng, *smash* gunting, *smash* lurus, dan *smash* telapak kaki. Menurut Sudrjat Prawirasaputra (2000: 24), dasar-dasar bermain sepaktakraw yaitu :(1) sepaksila, (2) sepakkuda (3) sepakbadek. (4) sepakcungkil, (5) *heading*, (6) memaha, (7) mendada, (8) menapak, (9) sepakmula (*service*), (10) *smash*, dan (11) *blocking*.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa unsur-unsur dasar memainkan bola takraw meliputi: menyepak, memainkan dengan kepala, yakni mendada atau memainkan bola dengan bahu. Maka dari itu peneliti hanya menentukan faktor-faktor yang dominan dalam permainan sepaktakraw, yaitu meliputi: sepakan atau menyepak, ini sangat penting karena sepakan atau menyepak dapat dikatakan sebagai ibu dari permainan sepaktakraw karena bola banyak dimainkan dengan menggunakan kaki atau sepakan, mulai dari permulaan sampai membuat *point* dapat dikatakan menggunakan kaki, di samping *heading* yang merupakan salah satu teknik dasar yang sering digunakan untuk membuat *point* .

Olahraga sepaktakraw merupakan cabang olahraga yang sangat murah dan mengandung nilai seni yang tinggi, olahraga sepaktakraw dimainkan di tempat/lapangan yang terbuka maupun tertutup, lapangan berbentuk persegi panjang yang mempunyai ukuran 13,40 m x 6,10 m (44' x 20') bebas dari segala rintangan ke atas 8 meter diukur dari permukaan lantai, mempunyai luas bebas rintangan 3 meter dari setiap sisi lapangan. Tempat sepakmula sebagai servis untuk memulai permainan sebagai tempat tekong yang berada di dalam lingkaran yang bergaris tengah 0,30 meter. Lingkaran ini berada ditengah lapangan dari setiap regu yang berhadapan yaitu 4,25 dari garis tengah, 2,45 meter dari garis belakang, 3,05 meter dari garis samping, garis batas dibuat selebar 4 centimeter. Tekong melakukan sepakmula terhadap bola yang di lambungkan oleh *apit kiri* atau *kanan* dari tempatnya. Pada waktu apit melambungkan bola kepada tekong, apit harus berada di dalam seperempat lingkaran yang berada di dekat net. Jari-jari dari seperempat lingkaran itu adalah 90 cm diukur dari titik temu garis tengah dan garis samping. Tiang net dipasang di pinggir lapangan segaris dengan garis pemisah dengan jarak 3 m dari titik temu garis tengah dan garis pinggir lapangan. Tinggi net 1,55 m untuk putra, 1,45 m untuk putri, dalam hal ini harus diperhatikan bahwa tali jaring (net) dipasang tepat di atas tiang net. Artinya tidak ada lagi sisa tiang yang melebihi tinggi net itu. Olahraga sepaktakraw dimainkan oleh 2 regu, setiap regu didalam lapangan terdapat 3 pemain yang terdiri dari 1 tekong, 2 pemain apit.

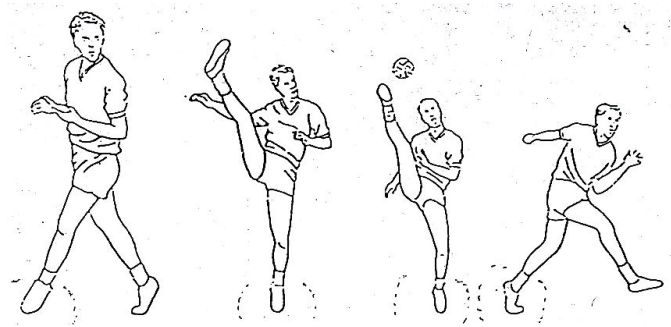
Penguasaan keterampilan pada setiap cabang olahraga berlandaskan pada penguasaan keterampilan dasar. Keterampilan dasar ini secara umum terbagi menjadi tiga kelompok, yaitu (1) keterampilan lokomotor, (2) keterampilan non lokomotor, dan (3) keterampilan manipulatif. Peragaan satu teknik dasar suatu cabang olahraga seperti dalam sepak takraw misalnya, didukung oleh kombinasi beberapa keterampilan dasar. Karena itu untuk memainkan sepak takraw dengan sukses, dalam pengertian mampu memperagakan teknik-tekniknya dengan baik, keterampilan dasar merupakan landasan yang harus dibina sejak awal. Rangkaian latihannya secara bertahap dalam tata urutan yang logis menuju pembelajaran teknik-teknik dasar sepak takraw, Sudrajat Prawirasaputra (1999: 19).

Pemain sepak takraw harus menguasai pengetahuan dasar tentang permainan sepak takraw. Adapun istilah dasar-dasar bermain sepak takraw menurut Ucup Yusup dkk (2004: 30-42) dan Sudrajat Prawirasaputra (2000: 24-37), antara lain meliputi:

1) Sepak Mula (Servis)

Sepak mula adalah sepakan yang dilakukan tekong ke arah lapangan lawan untuk memulai suatu permainan. Untuk melaksanakan sepak mula sikap dasar dan gerakanya adalah tekong berdiri pada kedua kaki dan menghadap ke apit (kanan/kiri), lingkaran yang ada di tengah digunakan tekong sebagai tempat untuk sepak mula, satu kaki boleh berada diluar lingkaran tetapi kaki yang satu lagi tidak boleh menginjak apalagi keluar lingkaran ketika tekong melakukan sepak

mula, setelah bola melewati net menyentuh atau tidak tekong boleh keluar dari lingkaran, berbagai cara dapat dilakukan tekong dalam melakukan sepakmula.

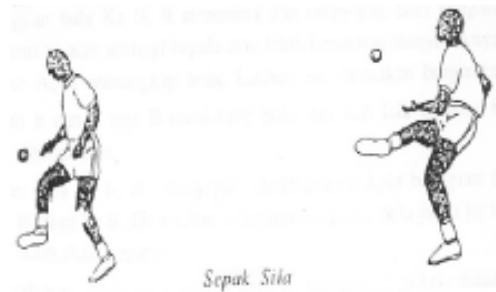


Gambar 2. Sepak Mula (Servis)
Sumber: Sudrajat Prawirasaputra (2000: 34)

2) Sepak Sila

Sepak sila dalam permainan sepaktakraw adalah menyepak bola dengan menggunakan kaki bagian dalam. Untuk melakukan sepaksila para pemain berdiri pada kaki kiri dan kaki kanan memantulkan bola dengan kaki kanan. Bola menyentuh bagian bawah mata kaki kanan, pandangan fokus kepada bola, pantulan bola dipertinggi dengan cara sepakan diperkuat, bila gerak kaki kiri yang digunakan untuk menapakkan tubuh tetap berdiri relatif diam di tempat maka ini menunjukkan bahwa pemain sudah mahir melakukan sepaksila, apabila sudah dapat melakukan sepaksila dengan pantulan pendek sampai berhenti dan memantulkannya lagi, maka sepaksila tersebut sudah cukup mantap. Fungsi sepaksila antara lain: sebagai sepakan sajian awal (servis) atau sepak mula, untuk menerima *smash*

dan langsung dilambungkan dan diarahkan kepada apit kiri atau apit kanan, untuk menyuguhkan umpan kepada *smasher*.



Gambar 3. Sepak Sila

Sumber: Ratinus Darwis (1992: 16)

3) Sepak Kuda

Sepak kuda dalam permainan sepaktakraw adalah sepakan yang dilakukan dengan menggunakan punggung kaki. Sepak kuda dilakukan oleh pemain dengan sikap dasar dan gerakan sebagai berikut: pemain berdiri pada kedua kaki menghadap datangnya bola. Kedatangan bola disambut oleh ayunan kaki kanan dan bola memantul setelah menyentuh arah punggung kaki kanan tersebut. Pandangan mata difokuskan pada bola. Gerakan tersebut dilakukan dengan konsentrasi pikiran ditujukan kepada kawan regunya atau ke arah daerah lawan melalui atas net (*jarring*). Fungsi sepak kuda adalah sebagai sepakan *smash* yaitu dengan cara melakukan gulingan badan (seperti salto) dan sentakan kaki pada waktu melakukan sepakan.

4) Sepak Badek

Sepak badek dalam permainan sepaktakraw adalah menyepak bola dengan kaki bagian luar atau samping. Ketepatan sentuhan bola pada sepak badek sangat sulit karena perkenaan pada tumit dan pemain

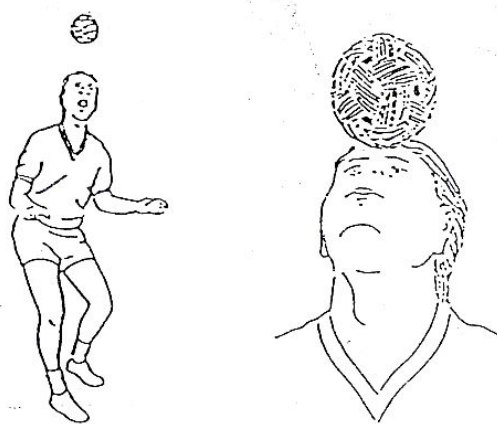
pun tidak bisa melihat bola secara sempurna, oleh karena itu perasaan atau “*feeling*” sangat berperan. Fungsi sepak badek ini sebagai upaya untuk meraih bola yang datang cepat dan pemain tidak sempat memutar badan.

5) Sepak Cungkil

Sepak cungkil dalam permainan sepak takraw adalah sepakan atau menyepak bola dengan menggunakan jari kaki atau ujung kaki yang digunakan untuk mengambil atau menyelamatkan bola yang jauh dari jangkauan dan datangnya rendah. Sepak cungkil dilakukan dengan berdiri pada kedua kaki menghadap kedatangan bola. Kedatangan bola yang cepat sehingga pemain tidak sempat melangkahakan kaki untuk berdiri lebih dekat dengan bola di tempat bola akan jatuh, oleh karena itu upaya terakhir dari pemain adalah dengan cara menjangkau bola sambil melangkahakan kaki kanan jauh ke depan untuk menyambut kedatangan bola yang hampir menyentuh lantai/tanah. Ujung kaki khususnya jari kaki sangat berperan untuk mengangkat bola dengan “cungkilan”.

6) Menyundul (*Heading*)

Menyundul dalam permainan sepak takraw adalah memainkan bola dengan menggunakan kepala. Bola disundul dengan menggunakan bagian kepala misalnya dengan dahi, samping kiri kepala, samping kanan kepala, dan bagian belakang kepala. Menyundul bola dengan bagian dahi kepala berguna untuk mengumpan pada teman, *smash* dan untuk menyerang.



Gambar 4. Menyundul Bola
Sumber: Sudrajat Prawirasaputra (2000: 30)

7) Memaha

Memaha dalam permainan sepak takraw adalah memainkan bola dengan menggunakan paha dalam usaha untuk mengontrol bola dan menyelamatkan bola dari serangan lawan. Memaha dapat dilakukan dengan sikap dasar pemain berdiri pada kedua kaki menghadap kedatangan bola. Bola datang langsung disambut dengan paha. Pantulan bola tergantung pada ayunan paha dan “pengencangan” otot paha.

8) Mendada

Mendada dalam permainan sepak takraw adalah memainkan bola dengan menggunakan dada, yang berfungsi untuk mengontrol bola untuk dapat dimainkan selanjutnya. Mendada dilaksanakan dengan sikap dasar pemain berdiri menghadap kedatangan bola. Bola yang datang di sambut oleh busungan dada sebelah kiri atau kanan, pantulan tergantung pada gerakan punggung dan pengencangan otot

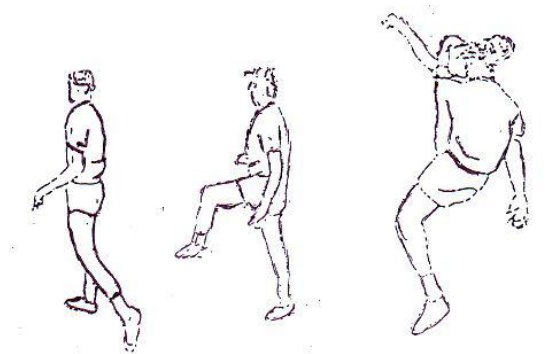
dada. Fungsi mendada bola adalah sebagai penahanan bola *smash* atau sepakmula.

9) Menapak

Menapak dalam permainan sepak takraw adalah sepakan atau menyepak bola dengan menggunakan telapak kaki. Menapak digunakan untuk *smash* ke pihak lawan, menahan atau memblok *smash* dari pihak lawan, dan untuk menyelamatkan atau mengambil bola dekat di atas net. Untuk melaksanakan menapak sikap dasar dan gerakanya sebagai berikut, pemain berdiri menghadap ke arah datangnya bola, pemain melakukan lompatan dan ayunan kaki untuk menjangkau bola yang melambung di atas bibir net kemudian ditekan oleh telapak kaki sehingga bola langsung jatuh di daerah lawan.

10) *Smash*

Smash dalam permainan sepak takraw adalah bentuk serangan yang sangat membahayakan bagi lawan. Kegagalan *smash* bola ke lapangan lawan akan memberikan peluang kepada lawan untuk menyerang balik, atau bola malah mati di lapangan sendiri atau keluar lapangan permainan. *Smash* dapat dilakukan dengan: kepala (dahi/kening, samping kanan kepala, samping kiri kepala, bagian belakang kepala); kaki (kaki bagian dalam, bagian kura kaki, bagian samping luar kaki dan telapak kaki). Macam-macam *smash* dalam permainan sepak takraw antara lain: *smash* gulung, *smash* kedeng, *smash* gunting, *smash* lurus, *smash* telapak kaki (*sepak kuda*).



Gambar 5. Smes Kedeng
Sumber: Sudrajat Prawirasaputra (2000: 30)

11) Menahan atau Memblok

Block atau menahan adalah bentuk dari pertahanan. *Block* yang baik akan mengakibatkan bola yang di-*smash* oleh pihak lawan bias kembali ke lapangan dari pihak yang melakukan *smash*. Blok dapat dilakukan dengan menggunakan tungkai maupun badan bagian belakang, badan pemain yang akan memblok *smash* diputar dan menggunakan salah satu tungkainya sehingga berada dibibir net dengan harapan bola menyentuh tungkainya diangkat sehingga bola memantul kembali ke daerah lawan.

4. Pembelajaran Permainan Sepaktakraw di SD

Pembelajaran permainan sepaktakraw di SD Negeri Meles, Kecamatan Adimulyo, Kabupaten Kebumen mengacu dari beberapa aspek yang mendukung proses pembelajaran tersebut antara lain:

1) Standar Kompetensi-Kompetensi Dasar (SK-KD)

Standar Kompetensi (SK) “Mempraktekkan berbagai variasi gerak dasar ke dalam permainan dan olahraga dengan peraturan yang dimodifikasi dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Selanjutnya

Kompetensi Dasar (KD) materi tersebut adalah “Mempraktekkan variasi teknik dasar salah satu permainan dan olahraga bola besar serta nilai kerjasama, sportifitas dan kejujuran”.

2) Jumlah Pertemuan

Adapun Proses Belajar Mengajar (PBM) dalam materi Penjasorkes sepaktakraw dapat dilakukan dengan beberapa kali pertemuan. Dengan demikian dari 16 kali pertemuan yang dimiliki bidang mata pelajaran Penjasorkes 3 sampai 4 kali pertemuannya digunakan untuk memberikan materi pelajaran sepaktakraw.

3) Alokasi Waktu

Alokasi waktu dalam pembelajaran permainan sepaktakraw di SD Negeri se Kecamatan Adimulyo, Kabupaten Kebumen sangatlah kurang, karena dalam sub pokok bahasan ini hanya 3 sampai 4 kali pertemuan dengan setiap kali pertemuan hanya 35 menit, untuk melengkapi kekurangan pembelajaran sepaktakraw dapat menambah dengan cara ekstrakurikuler.

5. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Penguasaan Tingkat Pengetahuan Sepaktakraw

Menurut Amung Ma'mun dan Yudha (2000: 70-73) pencapaian suatu tingkat pengetahuan dan keterampilan dipengaruhi oleh banyak faktor. Faktor-faktor tersebut secara umum dibedakan menjadi tiga hal yang utama, yaitu:

a. Faktor Proses Belajar Mengajar (*Learning Proses*)

Faktor proses belajar mengajar (*learning proses*), dalam pembelajaran gerak proses yang harus dilakukan adalah berdasarkan tahapan-tahapan yang digariskan oleh teori belajar yang diyakini kebenarannya serta dipilih berdasarkan nilai manfaatnya.

b. Faktor Pribadi (*Personal Factor*)

Faktor pribadi (*personal factor*) setiap orang merupakan individu yang berbeda-beda, baik fisik, mental maupun kemampuannya.

c. Faktor Situasional (*Situational Factor*)

Faktor Situasional (*situational factor*) yang termasuk ke dalam faktor situasional antara lain, tipe tugas yang diberikan, peralatan yang digunakan termasuk media belajar, serta kondisi sekitar dimana proses pembelajaran berlangsung.

Menurut Ratinus Darwis dalam Muhamad Muhsin (2008: 22) “kesemua unsur teknik dasar di atas harus dikuasai dengan baik untuk menjadi pemain sepaktakraw yang baik“. Untuk menjadi pemain sepaktakraw yang baik perlu mengetahui pengetahuan tentang permainan sepaktakraw kemudian mengikuti dan melaksanakan latihan yang baik, serius dan teratur terutama teknik-teknik dasar yang telah diuraikan di atas. Tanpa menguasai kemampuan dasar atau teknik dasar sepaktakraw, maka sepaktakraw tidak dapat dimainkan dengan baik. Teknik dasar dimiliki dengan cara latihan yang kontinyu, namun tidak berarti prestasi sepaktakraw hanya ditentukan oleh pemilik teknik dasar yang sangat baik,

faktor lainpun punya banyak yang menunjang peningkatan prestasi, PB. Persetasi dalam Muhamad Muhsin (2008: 22).

6. Pengertian Ekstrakurikuler

Menurut Asep Herry Hernawan, dkk (2008: 12.1) kegiatan ekstrakurikuler adalah kegiatan di luar jam pelajaran biasa dan pada waktu libur sekolah yang dilakukan baik di sekolah ataupun luar sekolah. Tujuan program ekstrakurikuler adalah untuk memperdalam dan memperluas pengetahuan siswa, mengenal hubungan antara berbagai pelajaran, menyalurkan bakat, minat, serta melengkapi upaya pembinaan manusia seutuhnya.

Menurut Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, (1990: 10) definisi kegiatan ekstrakurikuler adalah:

Suatu kegiatan yang dilakukan pada jam diluar sekolah (dilakukan termasuk hari libur) yang dilakukan di luar sekolah dan bertujuan memperluas pengetahuan siswa, mengenal dan menambah berbagai kegiatan macam macam olahraga, menyalurkan bakat dan minat serta melengkapi upaya pembinaan seutuhnya, kegiatan ini dilakukan secara berkala atau hanya dalam kurun waktu dan ikut dinilai.

Kegiatan Ekstrakurikuler dan kegiatan kegiatan kurikuler memiliki pola hubungan yang bermacam-macam. Ada beberapa model pola hubungan yang mungkin terjadi antara program kurikuler dengan ekstrakurikuler. Menurut Asep Herry Hernawan, dkk (2008: 12.9), ada 4 model hubungan yaitu Model terpisah, Model berkaitan, Model Konsentris, dan Model Siklus. Setiap model memiliki cirri kekhasan tersendiri yang menuntut cara pengelolaan yang baik.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kegiatan ekstrakurikuler adalah kegiatan pelajaran yang dilakukan di luar jam pelajaran biasa. Kegiatan tersebut biasanya dilaksanakan pada sore hari. Keterbatasan waktu berolahraga yang dilakukan secara formal sangat menghambat tercapainya pembinaan secara maksimal untuk perkembangan dan pertumbuhan siswa. Oleh karena itu, diadakan kegiatan di luar jam sekolah untuk memaksimalkan kegiatan bagi siswa yang mengikutinya walaupun kegiatan tersebut tidak formal.

Dengan adanya kegiatan yang dilakukan di luar sekolah maka siswa dapat menyalurkan, memaksimalkan dan mengembangkan kemampuan beserta bakatnya yang terpendam di dalam dirinya masing-masing. Melalui ekstrakurikuler siswa dapat benar-benar menjadi manusia yang intensif. Siswa dapat belajar untuk menghormati keberhasilan orang lain, bersikap sportif, berjuang untuk mencapai prestasi secara jujur dan lain-lain.

7. Karakteristik Siswa Usia Sekolah Dasar

Siswa SD sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangannya dalam kategori masa pertumbuhan menginjak remaja. Pada usia ini sangat mudah kena pengaruh terhadap hal-hal yang negatif. Upaya yang paling efektif adalah mengarahkan mereka untuk mengisi waktu luang dengan kegiatan yang positif, salah satunya adalah kegiatan olahraga. Dalam olahraga akan mendapatkan nilai positif, yaitu pengembangan minat, bakat, dan memupuk mental siswa dan mengisi

waktu luangnya, sekolah sebagai wadah untuk kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.

Menurut Fauzia Aswin (1996: 155), masa usia sekolah merupakan babak akhir dari perkembangan yang masih digolongkan menjadi anak. Pada masa ini anak banyak mengalami perubahan fisik dalam pertumbuhan maupun perkembangan. Sedangkan Sumardi Suryabrata (2004: 27), menyatakan bahwa masa usia sekolah dasar sebagai masa kanak-kanak akhir yang berlangsung dari usia 6 tahun hingga kira-kira usia 11 atau 12 tahun. Usia ini ditandai dengan mulainya anak masuk sekolah dasar, dan dimulailah sejarah baru dalam kehidupannya yang kelak akan mengubah sikap-sikap dan tingkah lakunya. Para pendidik mengenal masa ini sebagai “masa sekolah”, oleh karena pada masa inilah anak untuk pertama kalinya menerima pendidikan formal. Akhir usia kanak-kanak akhir sukar ditentukan, oleh karena ada sebagian dari anak-anak yang cepat menjadi remaja dan sebagian yang lain lebih lambat. Periode ini dimulai setelah anak melewati masa di mana proses sosialisasi telah dapat berlangsung lebih efektif, dan menjadi matang untuk memasuki usia sekolah.

Menurut Rita Eka Izzaty, dkk (2008: 105) perubahan fisik bagi anak usia 6-13 tahun cenderung lebih stabil jika dibandingkan dengan masa remaja. Pada masa kanak-kanak akhir, anak akan belajar berbagai kemampuan akademik. Anak akan menjadi lebih tinggi, lebih berat serta belajar berbagai kemampuan gerak. Sedangkan menurut Siti Rahayu

Haditono (2006: 176), karakteristik anak usia sekolah dasar dilihat dari perkembangan jasmani dan psiko-motorik adalah sebagai berikut:

- a. Perkembangan Jasmani
 - 1) Keadaan jasmani anak menjadi lebih stabil dan lebih kuat.
 - 2) Kekuatan badan dan tangan pada anak laki-laki bertambah dengan pesat.
 - 3) Pada umumnya ada hubungan yang tetap dalam perkembangan tulang dan jaringan.
 - 4) Sampai umur 12 tahun anak akan bertambah panjang 1-6 cm tiap tahunnya.
 - 5) Pada umur 10 tahun anak laki-laki agak lebih besar sedikit dari pada anak perempuan, sesudah itu maka anak perempuan lebih unggul dalam panjang badan, tetapi sesudah \pm 15 tahun anak laki-laki mengesekannya dan tetap unggul dari pada anak perempuan.
- b. Perkembangan Psikomotorik
 - 1) Keseimbangan relatif berkembang dengan baik.
 - 2) Koordinasi antara mata dengan tangan (visio-motorik) berkembang dengan baik.
 - 3) Ada perubahan dalam sifat dan frekuensi motorik kasar dan halus.
 - 4) Kecakapan motorik makin disesuaikan dengan keleluasaan lingkungan.
 - 5) Gerakan motorik lebih tergantung dari pada aturan formal dan aturan yang telah ditentukan dan bersifat kurang spontan.
- c. Perkembangan Psikososial

Perkembangan psikososial masa akhir anak-anak merupakan suatu masa perkembangan di mana anak-anak mengalami sejumlah perubahan-perubahan yang cepat dan menyiapkan diri untuk memasuki masa remaja serta bergerak memasuki masa dewasa. Pada masa ini mereka mulai sekolah dan kebanyakan anak-anak sudah mempelajari mengenai sesuatu yang berhubungan dengan manusia, serta mulai mempelajari berbagai keterampilan praktis. Dunia psikososial anak menjadi semakin kompleks dan berbeda dengan masa awal anak. Relasi dengan keluarga dan teman sebaya terus memainkan peranan penting. Sekolah dan relasi dengan para guru menjadi aspek kehidupan anak yang terstruktur. Pemahaman anak terhadap “diri” (*self*) berkembang, dan perubahan-perubahan dalam

gender dan perkembangan moral menandai perkembangan anak selama masa akhir anak-anak ini (Desmita, 2010: 179-180).

B. Kajian Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan adalah penelitian yang hampir sama dengan penelitian yang akan dilakukan tetapi memiliki beberapa perbedaan, penelitian yang relevan berguna sebagai bahan pertimbangan dalam penelitian. Adapun penelitian yang relevan antara lain :

1. Penelitian yang relevan dalam penelitian ini adalah penelitian dari Ari Purwo Harmoko pada Tahun 2010 yang berjudul “Tingkat Keterampilan Bermain Sepaktakraw Siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Pangempon Kecamatan Sruweng Kabupaten Kebumen”. Populasi penelitian adalah siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Pangempon Kecamatan Sruweng Kabupaten Kebumen yang mengikuti permainan sepaktakraw pada semester genap tahun ajaran 2009/2010 sebanyak 28 siswa dan semuanya dijadikan subjek penelitian. Teknik pengumpulan data menggunakan metode survai dan teknik tes yang digunakan adalah tes baku keterampilan bermain sepaktakraw buatan M. Husni Thamrin, dkk (1995: 5) yang terdiri dari: (a) sepakmula, (b) sepaksila, (c) sepakkuda, (d) *heading* dan (e) *smash*. Tes ini merupakan battery tes yang telah memiliki tingkat validitas tes yaitu sepakmula: 0,616, sepaksila: 0,700, sepakkuda: 0,654, *heading*: 0,666 dan *smash*: 0,542. Uji kesahihan tes rangkaian 0,823, Uji keterandalan 0,834. Hasil Penelitian ini menunjukkan bahwa dari 28 siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Pangempon Kecamatan Sruweng Kabupaten Kebumen pada semester genap tahun

ajaran 2009/2010 yang menjadi subyek penelitian penulis terdapat 1 orang atau 3,57% mendapatkan kategori “Sangat Baik”, 2 orang atau 7,14 % mendapatkan kategori “ Baik”, 6 orang atau 21,43 % mendapatkan kategori “Sedang”, 16 orang atau 57,14 % mendapatkan kategori “Kurang ”,3 orang atau 10,72 % mendapatkan kategori “ Sangat Kurang “ . Dengan demikian tingkat keterampilan bermain Sepaktakraw siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Pangempon Kecamatan Sruweng Kabupaten Kebumen berkategori “Kurang”.

2. Penelitian yang kedua dilakukan oleh Muslimin (2011), berjudul Tingkat Keterampilan Bermain Sepaktakraw Mahasiswa Program Studi Pendidikan Jasmani dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta tahun ajaran 2010/2011. Dengan teknik pengambilan data tes, yaitu tes buatan M Thamrin dkk (1995) yang terdiri atas (1) sepakmula, (2) sepaksila, (3) sepakkuda (4) *heading* dan (5) *Smesh*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tingkat keterampilan bermain sepaktakraw mahasiswa program studi PJKR terdiri dari 11 orang atau 6,51% yang mendapat kategori “baik sekali”, sebanyak 90 orang atau 53,25% mendapatkan kategori “baik”, sebanyak 67 orang atau 39,64% mendapatkan kategori “sedang”, dan sisanya hanya 1 orang atau 0,60% yang mendapatkan kategori “sangat kurang”.

C. Kerangka Berpikir

Untuk dapat bermain sepaktakraw dengan baik, seseorang dituntut untuk mempunyai kemampuan dan pengetahuan bermain sepaktakraw yang baik. Kemampuan yang dimaksud adalah keterampilan dasar bermain

sepaktakraw. Meliputi menyepak dengan menggunakan bagian-bagian kaki, memainkan bola dengan kepala, memainkan bola dengan dada (mendada), memainkan bola dengan paha (memaha) dan memainkan bola dengan telapak kaki (menapak). Sedangkan pengetahuan yang dimaksud adalah seluruh usaha sadar untuk menyelidiki, menemukan, dan meningkatkan pemahaman tentang permainan sepaktakraw.

Kemampuan, pengetahuan dan keterampilan bermain sepaktakraw merupakan satu kesatuan yang tidak terpisahkan. Tanpa menguasai pengetahuan dan keterampilan dasar sepaktakraw seorang pemain tidak dapat bermain dengan baik. Sedangkan teknik/keterampilan dasar akan dimiliki dengan baik apabila berlatih dengan baik dan kontinyu. Namun tidak berarti bahwa prestasi sepaktakraw itu hanya ditentukan oleh teknik dasar yang baik saja. Faktor- faktor lain pun banyak yang menunjang peningkatan prestasi seperti taktik dan mental dalam bermain. Dalam permainan sepaktakraw menyepak adalah gerakan yang paling dominan. Keterampilan menyepak merupakan ibu dari permainan sepaktakraw karena bola dimainkan terbanyak dengan menggunakan kaki, mulai dari permulaan permainan sampai membuat poin atau angka.

Tes pengetahuan permainan sepaktakraw yang dilakukan terhadap siswa putra kelas IV dan V SD Negeri Meles, Kecamatan Adimulyo, Kabupaten Kebumen merupakan salah satu upaya yang dilakukan peneliti untuk mengetahui seberapa besar pengetahuan siswa putra kelas IV dan V dalam permainan sepaktakraw. Dengan teridentifikasinya tingkat pengetahuan siswa putra kelas IV dan V tentang permainan sepaktakraw diharapkan dapat

dijadikan sebagai cermin bagi proses pembelajaran dan pembinaan terhadap anak didik selanjutnya agar dapat meningkatkan prestasi sepaktakraw khususnya di SD Negeri Meles, Kecamatan Adimulyo, Kabupaten Kebumen.

Proses penelitian survei dengan angket adalah salah satu metode atau cara untuk mengetahui tingkat pengetahuan siswa putra kelas IV dan V yang mengikuti ekstrakurikuler di SD Negeri Meles, Kecamatan Adimulyo, Kabupaten Kebumen tentang permainan sepaktakraw.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian yang berjudul: “Tingkat Pengetahuan Permainan Sepaktakraw Siswa Putra Kelas IV dan V SD Negeri Meles, Kecamatan Adimulyo, Kabupaten Kebumen” merupakan penelitian deskriptif dengan metode survei. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui seberapa besar tingkat pengetahuan siswa putra kelas IV dan V SD Negeri Meles, Kecamatan Adimulyo, Kabupaten Kebumen tentang permainan sepak takraw. Menurut Suharsimi Arikunto (2005: 234), penelitian deskriptif merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengumpulkan informasi mengenai status suatu gejala yang ada, yaitu keadaan gejala menurut apa adanya pada saat penelitian dilakukan.

B. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ini merupakan variabel tunggal yaitu tingkat pengetahuan permainan sepaktakraw siswa putra kelas IV dan V SD Negeri Meles, Kecamatan Adimulyo, Kabupaten Kebumen. Tingkat pengetahuan permainan sepaktakraw dalam penelitian ini adalah tingkat pengetahuan siswa tentang sepaktakraw dalam kategori baik sekali, baik, cukup, dan kurang pada putra kelas IV dan V SD Negeri Meles, Kecamatan Adimulyo, Kabupaten Kebumen, yang diukur melalui tes pengetahuan permainan sepaktakraw

C. Subjek Penelitian

Menurut Iqbal Hasan (2001: 84), subjek adalah totalitas dari semua objek atau individu yang memiliki karakteristik tertentu, jelas dan lengkap

yang akan diteliti (bahan penelitian). Sedangkan sampel adalah bagian dari populasi yang diambil melalui cara-cara tertentu yang juga memiliki karakteristik tertentu, jelas, dan lengkap yang dianggap bisa mewakili populasi. Subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa putra kelas IV dan V SD Negeri Meles, Kecamatan Adimulyo, Kabupaten Kebumen yang berjumlah 33 siswa, yang terdiri atas 17 siswa kelas IV dan 16 siswa kelas V.

D. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan dalam waktu 3 bulan, dimulai dari bulan April sampai dengan bulan Juni tahun 2015, yang dimulai dengan izin penelitian yang diajukan kepada Kepala Sekolah kemudian dilanjutkan dengan proses penelitian dengan diakhiri dengan laporan tertulis. Adapun tempat atau lokasi penelitian bertempat di SD Negeri Meles, Kecamatan Adimulyo, Kabupaten Kebumen.

E. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data

1. Instrumen Penelitian

Menurut Sutrisno Hadi (1991: 7), kalau ingin meneliti dan menggunakan instrument apakah itu angket, tes, atau *ratingscale* janganlah terburu-buru membuat instrument sendiri. Carilah terlebih dahulu dan gunakan instrument yang ada, kalau diperlukan dengan beberapa penyesuaian dan jangan lupa minta izin kepada pemiliknya.

Instrumen angket digunakan untuk mengetahui seberapa besar pengetahuan siswa putra kelas IV dan V SD Negeri Meles, Kecamatan Adimulyo, Kabupaten Kebumen tentang permainan sepak takraw. Adapun bentuk angket tersebut dapat digunakan untuk mengetahui tingkat

pengetahuan siswa putra kelas IV dan V SD Negeri Meles, Kecamatan Adimulyo, Kabupaten Kebumen tentang permainan sepak takraw. Angket yang diberikan kepada siswa berisi pernyataan-pernyataan yang diisi oleh siswa. Adapun kisi-kisi untuk mengetahui tingkat pengetahuan sepaktakraw siswa putra kelas IV dan V SD Negeri Meles, Kecamatan Adimulyo, Kabupaten Kebumen dapat dilihat pada tabel 1 di bawah ini.

Tabel 1. Kisi-Kisi Angket Penelitian

Variabel	Aspek	Indikator	Jumlah Soal	Nomor Soal
Tingkat pengetahuan permainan sepak takraw siswa putra kelas IV dan V SD Negeri Meles, Kecamatan Adimulyo, Kabupaten Kebumen	Pengetahuan tentang peralatan sepaktakraw	1. Ukuran lapangan 2. Bola	2 2	1,2 3,4
	Pengetahuan tentang dasar-dasar permainan sepaktakraw	1. Sepak mula 2. Sepak sila 3. Sepak kuda 4. Sepak badek 5. Sepak cungkil 6. Menyundul 7. Memaha 8. Mendada 9. Menapak 10. Smes 11. Menahan/memblok	2 2 2 2 2 2 2 2 1 2 2	5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25
	Jumlah soal		25	

(Sumber: Peneliti)

2. Teknik Pengumpulan Data

Data adalah segala informasi mengenai variabel yang diteliti. Data adalah fakta tentang situasi. Fakta adalah sesuatu yang dibuat atau yang dihasilkan oleh situasi pengukuran (Eri Pratiknyo dan Erni S, 2001: 26) Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survei dengan teknik angket. Langkah-langkah yang ditempuh dalam pengumpulan data

adalah menyiapkan lembar angket yang berisi pertanyaan-pertanyaan tentang pengetahuan sepaktakraw, kemudian memberikan kepada subjek penelitian untuk diisi berdasarkan pengetahuan yang dimiliki.

Hasil dari jawaban siswa dikategorikan menjadi empat tingkatan seperti pada tabel 2 di bawah ini.

Tabel 2. Kategori Penilaian Tingkat Pengetahuan Sepaktakraw

No	Nilai	Kategori
1.	86 – 100	Baik Sekali
2.	75 – 85	Baik
3.	55 – 69	Cukup
4.	0 - 55	Kurang

(Sumber: Kurikulum SD Negeri Meles, 2015: 45)

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan deskriptif kuantitatif dengan persentase untuk mengetahui seberapa besar pengetahuan siswa putra kelas IV dan V SD Negeri Meles, Kecamatan Adimulyo Kabupaten Kebumen tentang permainan sepaktakraw. Deskriptif kuantitatif dengan persentase yang dimaksud dalam penelitian ini adalah menyusun tabulasi data kemudian menghitung dengan persentase dari hasil tabulasi data berdasarkan kategori baik sekali, baik, cukup, dan kurang.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian tentang tingkat pengetahuan sepaktakraw siswa putra kelas IV dan V SD Negeri Meles, Kecamatan Adimulyo, Kabupaten Kebumen yang mengikuti ekstrakurikuler perlu dideskripsikan berdasarkan 2 aspek yaitu peralatan sepaktakraw dan dasar-dasar permainan sepaktakraw. Pengambilan data menggunakan angket berupa pernyataan tertulis yang diberikan kepada responden untuk dijawab benar atau salah sesuai keadaan yang sesungguhnya. Dari hasil angket tersebut kemudian diakumulasikan dan diolah sehingga dapat dideskripsikan sejumlah informasi yang memberikan adanya penarikan kesimpulan tentang tingkat pengetahuan sepaktakraw siswa kelas IV dan V SD Negeri Meles, Kecamatan Adimulyo, Kabupaten Kebumen.

Berdasarkan hasil survei tentang pengetahuan sepaktakraw siswa kelas IV dan V SD Negeri Meles, Kecamatan Adimulyo, Kabupaten Kebumen yang mengikuti ekstrakurikuler sepaktakraw didapatkan data-data sebagai berikut.

1. Aspek Pengetahuan Peralatan Sepaktakraw

Aspek pengetahuan peralatan sepaktakraw dalam penelitian ini terdiri dari dua indikator yaitu ukuran lapangan dan bola. Indikator pengetahuan ukuran lapangan diukur melalui dua pernyataan, sedangkan indikator tentang bola juga terdiri dari dua pernyataan. Setiap pernyataan yang ada di dalam angket, siswa memilih jawaban benar atau salah.

Pernyataan nomor 1 dan 2 adalah indikator ukuran lapangan, sedangkan pernyataan 3 dan 4 adalah indikator bola. Adapun hasil jawaban dari siswa sebagai berikut.

a. Ukuran Lapangan

Pernyataan nomor 1 yaitu: *“Panjang lapangan sepaktakraw sama dengan panjang lapangan bolavoli”*.

Pernyataan ini adalah sebuah pernyataan negatif yang jawabannya salah. Adapun jawaban dari responden adalah sebagai berikut: siswa yang menjawab benar adalah 8 siswa atau 33,33%, sedangkan siswa yang menjawab salah sebanyak 25 siswa atau 66,67%. Hal tersebut menggambarkan bahwa sebagian besar siswa mengetahui panjang lapangan sepaktakraw tidak sama dengan panjang lapangan bolavoli.

Pernyataan nomor 2 yaitu: *“Bentuk lapangan sepaktakraw persegi panjang”*.

Pernyataan tersebut adalah pernyataan positif yang jawabannya benar. Jawaban dari responden adalah sebagai berikut: siswa yang menjawab benar adalah 31 siswa atau 93,94%, sedangkan siswa yang menjawab salah sebanyak 2 siswa atau 6,06%. Hal tersebut menggambarkan bahwa hampir semua siswa mengetahui bentuk lapangan sepaktakraw.

b. Bola

Pernyataan nomor 3 yaitu: *“Sepaktakraw termasuk permainan bola besar”*.

Pernyataan tersebut adalah pernyataan positif yang jawabannya benar. Jawaban dari responden adalah sebagai berikut: siswa yang menjawab benar adalah 10 siswa atau 30,30%, sedangkan siswa yang menjawab salah sebanyak 23 siswa atau 69,70%. Hal tersebut menggambarkan bahwa sebagian besar siswa belum mengetahui jika sepak takraw termasuk dalam permainan bola besar.

Pernyataan nomor 4 yaitu: *“Bola untuk bermain sepak takraw terbuat dari karet”*.

Pernyataan ini adalah pernyataan negatif yang jawabannya salah. Adapun jawaban dari responden adalah sebagai berikut: siswa yang menjawab benar adalah 7 siswa atau 21,21%, sedangkan siswa yang menjawab salah sebanyak 26 siswa atau 78,79%. Hal tersebut menggambarkan bahwa sebagian besar siswa belum mengetahui bahan yang digunakan dalam membuat bola sepak takraw.

2. Aspek Pengetahuan Dasar-Dasar Permainan Sepak takraw

Aspek pengetahuan dasar-dasar permainan sepak takraw dalam penelitian ini terdiri dari sebelas indikator yaitu: sepak mula, sepak sila, sepak kuda, sepak badek, sepak cungkil, menyundul, memaha, mendada, menapak, smes, dan menahan/memblok. Adapun pernyataan dan jawaban siswa dapat diuraikan sebagai berikut:

a. Sepak Mula

Indikator sepak mula terdiri atas 2 pernyataan yaitu pernyataan nomor 5 dan 6. Pernyataan nomor 5 yaitu: *“Tendangan pertama pada permainan sepak takraw disebut sepak mula”*.

Pernyataan tersebut adalah pernyataan positif yang jawabannya benar. Jawaban dari responden adalah sebagai berikut: siswa yang menjawab benar adalah 11 siswa atau 33,33%, sedangkan siswa yang menjawab salah sebanyak 22 siswa atau 66,67%. Hal tersebut menggambarkan bahwa sebagian besar siswa belum mengetahui sepak mula dalam permainan sepak takraw.

Pernyataan nomor 6 yaitu: *“Sepak mula dilakukan oleh apit”*.

Pernyataan ini adalah pernyataan negatif yang jawabannya salah. Jawaban dari responden adalah sebagai berikut: siswa yang menjawab benar adalah 28 siswa atau 84,85%, sedangkan siswa yang menjawab salah sebanyak 5 siswa atau 15,15%. Hal tersebut menggambarkan bahwa sebagian besar siswa belum mengetahui nama posisi dalam permainan sepak takraw.

b. Sepak Sila

Indikator sepak sila terdiri atas 2 pernyataan yaitu pernyataan nomor 7 dan 8. Pernyataan nomor 7 yaitu: *“Perkenaan bola pada waktu sepak sila adalah kaki bagian luar”*.

Pernyataan ini adalah pernyataan negatif yang jawabannya salah. Jawaban dari responden adalah sebagai berikut: siswa yang menjawab benar adalah 29 siswa atau 87,88%, sedangkan siswa yang menjawab salah sebanyak 4 siswa atau 12,12%. Hal tersebut menggambarkan bahwa sebagian besar siswa belum mengetahui sepak sila dalam permainan sepak takraw.

Pernyataan nomor 8 yaitu: *“Sepak sila dapat digunakan untuk menerima smash”*.

Pernyataan tersebut adalah pernyataan positif yang jawabannya benar. Jawaban dari responden adalah sebagai berikut: siswa yang menjawab benar adalah 7 siswa atau 21,21%, sedangkan siswa yang menjawab salah sebanyak 26 siswa atau 78,79%. Hal tersebut menggambarkan bahwa sebagian besar siswa belum mengetahui fungsi sepak sila dalam permainan sepaktakraw.

c. Sepak Kuda

Indikator sepak kuda terdiri atas 2 pernyataan yaitu pernyataan nomor 9 dan 10. Pernyataan nomor 9 yaitu: *“Sepak kuda adalah sepakan yang dilakukan dengan menggunakan punggung kaki”*.

Pernyataan tersebut adalah pernyataan positif yang jawabannya benar. Jawaban dari responden adalah sebagai berikut: siswa yang menjawab benar adalah 5 siswa atau 15,15%, sedangkan siswa yang menjawab salah sebanyak 28 siswa atau 84,85%. Hal tersebut menggambarkan bahwa sebagian besar siswa belum mengetahui sepak kuda dalam permainan sepaktakraw.

Pernyataan nomor 10 yaitu: *Sepak kuda berfungsi sebagai sepakan smash ”*.

Pernyataan tersebut adalah pernyataan positif yang jawabannya benar. Jawaban dari responden adalah sebagai berikut: siswa yang menjawab benar adalah 4 siswa atau 87,88%, sedangkan siswa yang menjawab salah sebanyak 29 siswa atau 12,12%. Hal tersebut

menggambarkan bahwa sebagian besar siswa belum mengetahui fungsi sepak kuda dalam permainan sepaktakraw.

d. Sepak Badek

Indikator sepak badek terdiri atas 2 pernyataan yaitu pernyataan nomor 11 dan 12. Pernyataan nomor 11 yaitu: *“Sepak badek adalah sepakan dengan menggunakan kaki bagian dalam”*.

Pernyataan ini adalah pernyataan negatif yang jawabannya salah. Jawaban dari responden adalah sebagai berikut: siswa yang menjawab benar adalah 4 siswa atau 12,12%, sedangkan siswa yang menjawab salah sebanyak 28 siswa atau 87,88%. Hal tersebut menggambarkan bahwa sebagian besar siswa sudah mengetahui pengertian sepak badek dalam permainan sepaktakraw.

Pernyataan nomor 12 yaitu: *“Sepak badek berfungsi sebagai upaya untuk meraih bola yang datang dengan cepat”*.

Pernyataan tersebut adalah pernyataan positif yang jawabannya benar. Jawaban dari responden adalah sebagai berikut: siswa yang menjawab benar adalah 4 siswa 12,12%, sedangkan siswa yang menjawab salah sebanyak 29 siswa atau 87,88%. Hal tersebut menggambarkan bahwa sebagian besar siswa belum mengetahui fungsi sepak badek dalam permainan sepaktakraw.

e. Sepak Cungkil

Indikator sepak cungkil terdiri atas 2 pernyataan yaitu pernyataan nomor 13 dan 14. Pernyataan nomor 13 yaitu: *“Sepak cukil adalah sepakan yang menggunakan kaki bagian tungkai/belakang”*.

Pernyataan ini adalah pernyataan negatif yang jawabannya salah. Jawaban dari responden adalah sebagai berikut: siswa yang menjawab benar adalah 28 siswa atau 84,85, sedangkan siswa yang menjawab salah sebanyak 5 siswa atau 15,15%. Hal tersebut menggambarkan bahwa sebagian besar siswa belum mengetahui pengertian sepak cangkil dalam permainan sepak takraw.

Pernyataan nomor 14 yaitu: *“Sepak cangkil digunakan untuk menyelamatkan bola yang datangnya rendah”*.

Pernyataan tersebut adalah pernyataan positif yang jawabannya benar. Jawaban dari responden adalah sebagai berikut: siswa yang menjawab benar adalah 4 siswa atau 12,12%, sedangkan siswa yang menjawab salah sebanyak 29 atau 87,88% siswa. Hal tersebut menggambarkan bahwa sebagian besar siswa belum mengetahui kegunaan sepak cangkil dalam permainan sepak takraw.

f. Menyundul

Indikator menyundul terdiri atas 2 pernyataan yaitu pernyataan nomor 15 dan 16. Pernyataan nomor 15 yaitu: *“Menyundul adalah memainkan bola dengan menggunakan kepala”*.

Pernyataan tersebut adalah pernyataan positif yang jawabannya benar. Jawaban dari responden adalah sebagai berikut: siswa yang menjawab benar adalah 31 siswa atau 93,94%, sedangkan siswa yang menjawab salah sebanyak 2 siswa atau 6,06%. Hal tersebut menggambarkan bahwa sebagian besar siswa sudah mengetahui pengertian menyundul dalam permainan sepak takraw.

Pernyataan nomor 16 yaitu: *“Bagian kepala yang digunakan untuk menyundul adalah dahi, samping kiri, kanan, dan belakang kepala”*.

Pernyataan tersebut adalah pernyataan positif yang jawabannya benar. Jawaban dari responden adalah sebagai berikut: siswa yang menjawab benar adalah 22 siswa atau 66,67%, sedangkan siswa yang menjawab salah sebanyak 11 siswa atau 33,33%. Hal tersebut menggambarkan bahwa sebagian besar siswa sudah mengetahui bagian-bagian kepala yang untuk menyundul.

g. Memaha

Indikator memaha terdiri atas 2 pernyataan yaitu pernyataan nomor 17 dan 18. Pernyataan nomor 17 yaitu: *“Memaha adalah memainkan bola dengan menggunakan paha”*.

Pernyataan tersebut adalah pernyataan positif yang jawabannya benar. Jawaban dari responden adalah sebagai berikut: siswa yang menjawab benar adalah 31 siswa atau 93,94%, sedangkan siswa yang menjawab salah sebanyak 2 siswa atau 6,06%. Hal tersebut menggambarkan bahwa sebagian besar siswa sudah mengetahui pengertian memaha dalam permainan sepak takraw.

Pernyataan nomor 18 yaitu: *“Kegunaan memaha antara lain untuk mengontrol bola”*.

Pernyataan tersebut adalah pernyataan positif yang jawabannya benar. Jawaban dari responden adalah sebagai berikut: siswa yang menjawab benar adalah 4 siswa atau 12,12%, sedangkan siswa yang

menjawab salah sebanyak 29 siswa atau 87,88%. Hal tersebut menggambarkan bahwa sebagian besar siswa belum mengetahui kegunaan memaha dalam permainan sepaktakraw.

h. Mendada

Indikator mendada terdiri atas 2 pernyataan yaitu pernyataan nomor 19 dan 20. Pernyataan nomor 19 yaitu: *“Mendada memainkan bola dengan menggunakan perut”*.

Pernyataan ini adalah pernyataan negatif yang jawabannya salah. Jawaban dari responden adalah sebagai berikut: siswa yang menjawab benar adalah 12 siswa 36,36%, sedangkan siswa yang menjawab salah sebanyak 21 siswa 63,64%. Hal tersebut menggambarkan bahwa sebagian besar siswa sudah mengetahui pengertian mendada dalam permainan sepaktakraw.

Pernyataan nomor 20 yaitu: *“Mendada digunakan untuk mengumpan/mengoper smash”*.

Pernyataan ini adalah pernyataan negatif yang jawabannya salah. Jawaban dari responden adalah sebagai berikut: Siswa yang menjawab benar adalah 32 siswa 96,97%, sedangkan siswa yang menjawab salah sebanyak 1 siswa atau 3,03%. Hal tersebut menggambarkan bahwa sebagian besar siswa belum mengetahui fungsi mendada dalam permainan sepaktakraw.

i. Menapak

Indikator menapak terdiri atas 1 pernyataan yaitu pernyataan nomor 21. Pernyataan nomor 21 yaitu: "*Menapak digunakan untuk mengoper*".

Pernyataan ini adalah pernyataan negatif yang jawabannya salah. Jawaban dari responden adalah sebagai berikut: siswa yang menjawab benar adalah 30 siswa 90,91%, sedangkan siswa yang menjawab salah sebanyak 3 siswa atau 9,09%. Hal tersebut menggambarkan bahwa sebagian besar siswa belum mengetahui fungsi menapak dalam permainan sepak takraw.

j. *Smash*

Indikator *smash* terdiri atas 2 pernyataan yaitu pernyataan nomor 22 dan 23. Pernyataan nomor 22 yaitu: "*Smash adalah sepakan yang sangat pelan*".

Pernyataan ini adalah pernyataan negatif yang jawabannya salah. Jawaban dari responden adalah sebagai berikut: siswa yang menjawab benar adalah 29 siswa 87,88%, sedangkan siswa yang menjawab salah sebanyak 4 siswa 12,12%. Hal tersebut menggambarkan bahwa sebagian besar siswa belum mengetahui pengertian *smash* dalam permainan sepak takraw.

Pernyataan nomor 23 yaitu: "*Smash dapat dilakukan dengan kepala*".

Pernyataan ini adalah pernyataan negatif yang jawabannya salah. Jawaban dari responden adalah sebagai berikut: siswa yang

menjawab benar adalah 29 siswa atau 87,88%, sedangkan siswa yang menjawab salah sebanyak 4 siswa atau 12,12%. Hal tersebut menggambarkan bahwa sebagian besar siswa belum mengetahui teknik dasar sepaktakraw yang dapat digunakan dalam melakukan *smash*.

k. Menahan/Memblok

Indikator menahan/memblok terdiri atas 2 pernyataan yaitu pernyataan nomor 24 dan 25. Pernyataan nomor 24 yaitu: *“Menggagalkan bola smash masuk ke lapangan permainan sendiri disebut block”*.

Pernyataan tersebut adalah pernyataan positif yang jawabannya benar. Jawaban dari responden adalah sebagai berikut: siswa yang menjawab benar adalah 12 siswa atau 36,36%, sedangkan siswa yang menjawab salah sebanyak 21 siswa atau 63,64%. Hal tersebut menggambarkan bahwa sebagian besar siswa belum mengetahui pengertian *block* dalam permainan sepaktakraw.

Pernyataan nomor 25 yaitu: *“Mengeblok dapat dilakukan dengan badan bagian belakang”*.

Pernyataan tersebut adalah pernyataan positif yang jawabannya benar. Jawaban dari responden adalah sebagai berikut: siswa yang menjawab benar adalah 7 siswa atau 21,21%, sedangkan siswa yang menjawab salah sebanyak 26 siswa 78,79%. Hal tersebut menggambarkan bahwa sebagian besar siswa belum mengetahui bagian badan yang dapat digunakan untuk mengeblok dalam permainan sepaktakraw.

B. Hasil Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif persentase dengan metode survei dengan teknik pengisian angket. Angket yang diberikan berupa pernyataan yang mempunyai dua alternatif jawaban yaitu benar dan salah. Kemudian hasil jawaban siswa yang sesuai dengan kunci jawaban yang diharapkan peneliti diberi skor 4. Hasil jumlah dari skor merupakan nilai. Data hasil penelitian dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Tingkat Pengetahuan Siswa Putra Kelas IV SD Negeri Meles, Kecamatan Adimulyo, Kabupaten Kebumen yang Mengikuti Ekstrakurikuler tentang Permainan Sepaktakraw

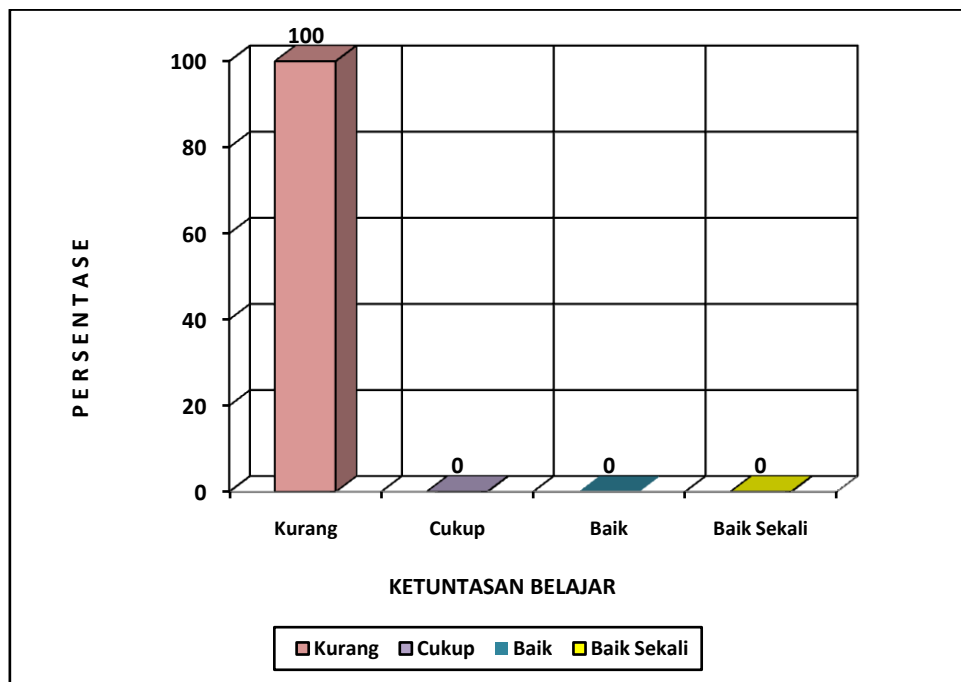
Hasil survei tingkat pengetahuan permainan sepakakraw melalui angket dari sebanyak 17 siswa putra kelas IV SD Negeri Meles, Kecamatan Adimulyo, Kabupaten Kebumen diperoleh data seperti pada tabel 3 di bawah ini.

Tabel 3. Tingkat Pengetahuan Siswa Putra Kelas IV SD Negeri Meles, Kecamatan Adimulyo, Kabupaten Kebumen yang Mengikuti Ekstrakurikuler tentang Permainan Sepaktakraw

No	Nilai	Jumlah Siswa	Persentase (%)	Kategori
1.	86 – 100	0	0%	Baik Sekali
2.	75 – 85	0	0%	Baik
3.	55 – 69	0	0%	Cukup
4.	0 - 55	17	100%	Kurang
Nilai Tertinggi				48
Nilai Terendah				20
Nilai Rata-Rata				32

Berdasarkan tabel 3 di atas dapat dijelaskan bahwa tingkat pengetahuan siswa putra kelas IV SD Negeri Meles, Kecamatan Adimulyo, Kabupaten Kebumen tentang permainan sepakakraw dengan

tingkat pengetahuan dalam kategori sangat baik sekali 0 siswa (0%), baik 0 siswa (0%), cukup 0 siswa (0%), dan kategori kurang sebanyak 17 siswa (100%). Nilai tertinggi 48, nilai terendah 20, dan rata-rata 32. Agar lebih jelas tingkat pengetahuan siswa putra kelas IV SD Negeri Meles, Kecamatan Adimulyo, Kabupaten Kebumen tentang permainan sepaktakraw dapat dilihat pada gambar 6 histogram di bawah ini.



Gambar 6. Tingkat Pengetahuan Siswa Putra Kelas IV SD Negeri Meles, Kecamatan Adimulyo, Kabupaten Kebumen yang Mengikuti Ekstrakurikuler tentang Permainan Sepaktakraw

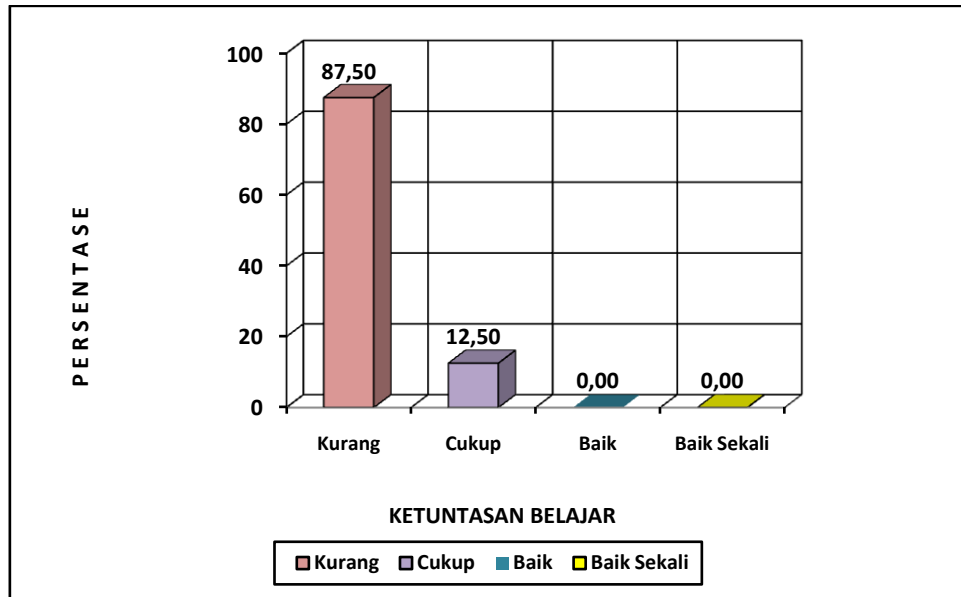
2. Tingkat Pengetahuan Siswa Putra Kelas V SD Negeri Meles, Kecamatan Adimulyo, Kabupaten Kebumen yang Mengikuti Ekstrakurikuler tentang Permainan Sepaktakraw

Hasil survei tingkat pengetahuan permainan sepaktakraw melalui angket dari sebanyak 16 siswa putra kelas V SD Negeri Meles, Kecamatan Adimulyo, Kabupaten Kebumen diperoleh data seperti pada tabel 4 di bawah ini.

Tabel 4. Tingkat Pengetahuan Siswa Putra Kelas V SD Negeri Meles, Kecamatan Adimulyo, Kabupaten Kebumen yang Mengikuti Ekstrakurikuler tentang Permainan Sepaktakraw

No	Nilai	Jumlah Siswa	Persentase (%)	Kategori
1.	86 – 100	0	0%	Baik Sekali
2.	75 – 85	0	0%	Baik
3.	55 – 69	2	12,50%	Cukup
4.	0 - 55	14	87,50%	Kurang
Nilai Tertinggi				60
Nilai Terendah				20
Nilai Rata-Rata				36,50

Berdasarkan tabel 4 di atas dapat dijelaskan bahwa tingkat pengetahuan siswa putra kelas V SD Negeri Meles, Kecamatan Adimulyo, Kabupaten Kebumen tentang permainan sepaktakraw dengan tingkat pengetahuan dalam kategori sangat baik sekali 0 siswa (0%), baik 0 siswa (0%), cukup 2 siswa (12,50%), dan kategori kurang sebanyak 14 siswa (87,50%). Nilai tertinggi 60, nilai terendah 20, dan rata-rata 36,50. Agar lebih jelas tingkat pengetahuan siswa putra kelas V SD Negeri Meles, Kecamatan Adimulyo, Kabupaten Kebumen tentang permainan sepaktakraw dapat dilihat pada gambar 7 histogram di bawah ini.



Gambar 7. Tingkat Pengetahuan Siswa Putra Kelas V SD Negeri Meles, Kecamatan Adimulyo, Kabupaten Kebumen yang Mengikuti Ekstrakurikuler tentang Permainan Sepaktakraw

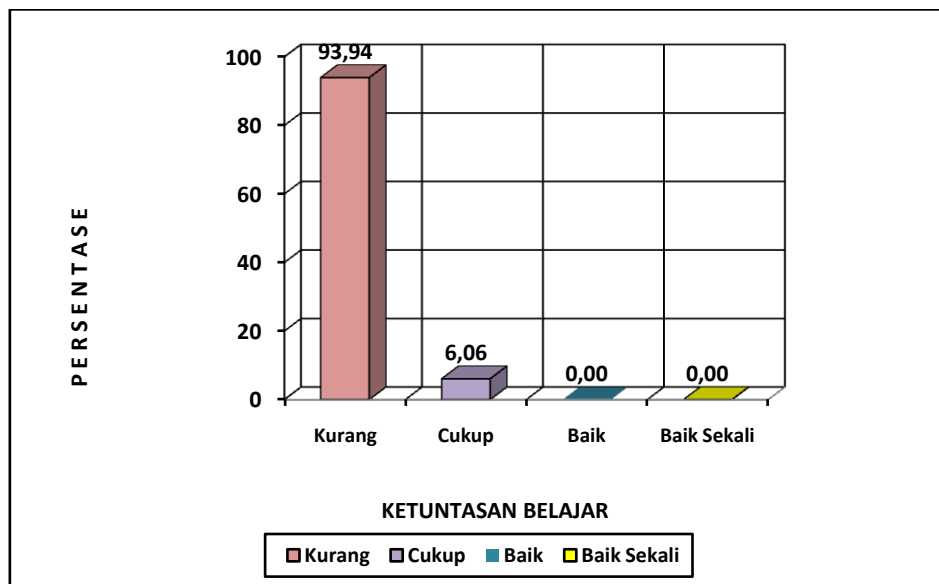
3. Tingkat Pengetahuan Siswa Putra Kelas IV dan V SD Negeri Meles, Kecamatan Adimulyo, Kabupaten Kebumen yang Mengikuti Ekstrakurikuler tentang Permainan Sepaktakraw

Hasil survei tingkat pengetahuan permainan sepaktakraw melalui angket dari sebanyak 33 siswa putra kelas IV dan V SD Negeri Meles, Kecamatan Adimulyo, Kabupaten Kebumen diperoleh data seperti pada tabel 5 di bawah ini.

Tabel 5. Tingkat Pengetahuan Siswa Putra Kelas IV dan V SD Negeri Meles, Kecamatan Adimulyo, Kabupaten Kebumen yang Mengikuti Ekstrakurikuler tentang Permainan Sepaktakraw

No	Nilai	Jumlah Siswa	Persentase (%)	Kategori
1.	86 – 100	0	0%	Baik Sekali
2.	75 – 85	0	0%	Baik
3.	55 – 69	2	6,06%	Cukup
4.	0 - 55	31	93,94%	Kurang
Nilai Tertinggi				60
Nilai Terendah				20
Nilai Rata-Rata				34,18

Berdasarkan tabel 5 di atas dapat dijelaskan bahwa tingkat pengetahuan siswa putra kelas IV dan V SD Negeri Meles, Kecamatan Adimulyo, Kabupaten Kebumen tentang permainan sepak takraw tingkat pengetahuan dalam kategori sangat baik sekali 0 siswa (0%), baik 0 siswa (0%), cukup 2 siswa (6,06%), dan kategori kurang sebanyak 31 siswa (93,18%). Nilai tertinggi 60, nilai terendah 20, dan rata-rata 34,18. Agar lebih jelas tingkat pengetahuan siswa putra kelas IV dan V SD Negeri Meles, Kecamatan Adimulyo, Kabupaten Kebumen tentang permainan sepak takraw dapat dilihat pada gambar 8 histogram di bawah ini.



Gambar 8. Tingkat Pengetahuan Siswa Putra Kelas IV dan V SD Negeri Meles, Kecamatan Adimulyo, Kabupaten Kebumen yang Mengikuti Ekstrakurikuler tentang Permainan Sepaktakraw

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Sepaktakraw adalah suatu permainan yang dilakukan di atas lapangan empat persegi panjang, rata, baik terbuka maupun tertutup, serta bebas dari

semua rintangan. Lapangan dibatasi oleh net. Bola yang dipakai terbuat dari rotan atau plastik yang dianyam bulat. Permainan ini menggunakan seluruh anggota tubuh kecuali tangan, bola dimainkan dengan mengembalikan ke lapangan lawan melewati net. Untuk dapat bermain sepak takraw yang baik, seseorang dituntut untuk mempunyai kemampuan atau keterampilan yang baik. Kemampuan yang dimaksud adalah kemampuan dasar bermain sepak takraw untuk melatih teknik dan taktik permainan sepak takraw harus berpedoman pada gerakan-gerakan yang mudah ke yang sukar, dari yang dikuasai ke yang belum dikuasai. Di samping itu, seorang pemain sepak takraw juga dituntut untuk menguasai pengetahuan sepak takraw sebab seorang pemain sepak takraw yang mempunyai tingkat keterampilan handal akan dituntut menguasai pengetahuan yang memadai juga. Hal tersebut sesuai dengan apa yang dikatakan Ratinus Darwis dalam Muhamad Muhsin (2008: 22) “menjadi pemain sepak takraw yang baik perlu mengetahui pengetahuan tentang permainan sepak takraw kemudian mengikuti dan melaksanakan latihan yang baik, serius dan teratur.

Berdasarkan hasil penelitian pada siswa putra kelas IV dan V SD Negeri Meles, Kecamatan Adimulyo, Kabupaten Kebumen yang mengikuti ekstrakurikuler tentang permainan sepak takraw dapat diuraikan sebagai berikut:

Tingkat pengetahuan siswa putra kelas IV SD Negeri Meles, Kecamatan Adimulyo, Kabupaten Kebumen yang mengikuti ekstrakurikuler tentang permainan sepak takraw yang diikuti oleh sebanyak 17 siswa mempunyai tingkat pengetahuan dalam kategori sangat baik sekali 0 siswa

(0%), baik 0 siswa (0%), cukup 0 siswa (0%), dan kategori kurang sebanyak 17 siswa (100%). Nilai tertinggi 48, nilai terendah 20, dan rata-rata 32.

Tingkat pengetahuan siswa putra kelas V SD Negeri Meles, Kecamatan Adimulyo, Kabupaten Kebumen yang mengikuti ekstrakurikuler tentang permainan sepak takraw yang diikuti oleh sebanyak 16 siswa putra mempunyai tingkat pengetahuan dalam kategori sangat baik sekali 0 siswa (0%), baik 0 siswa (0%), cukup 2 siswa (12,50%), dan kategori kurang sebanyak 14 siswa (87,50%). Nilai tertinggi 60, nilai terendah 20, dan rata-rata 36,50.

Tingkat pengetahuan siswa putra kelas IV dan V SD Negeri Meles, Kecamatan Adimulyo, Kabupaten Kebumen yang mengikuti ekstrakurikuler tentang permainan sepak takraw yang diikuti sebanyak 33 siswa memiliki tingkat pengetahuan termasuk dalam kategori sangat baik sekali 0 siswa (0%), baik 0 siswa (0%), cukup 2 siswa (6,06%), dan kategori kurang sebanyak 31 siswa (93,18%). Nilai tertinggi 60, nilai terendah 20, dan rata-rata 34,18. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa tingkat pengetahuan sepak takraw siswa putra kelas IV dan V SD Negeri Meles, Kecamatan Adimulyo, Kabupaten Kebumen dalam kategori kurang. Karena kategori kurang mencapai 93,18%.

Tingkat pengetahuan sepak takraw siswa putra kelas IV dan V SD Negeri Meles, Kecamatan Adimulyo, Kabupaten Kebumen yang mengikuti ekstrakurikuler termasuk dalam kategori kurang tersebut karena dipengaruhi beberapa faktor, diantaranya adalah faktor proses belajar mengajar, faktor pribadi siswa, dan faktor situasional. Faktor proses belajar mengajar dalam

pembelajaran gerak tidak dilakukan berdasarkan tahapan-tahapan yang digariskan oleh teori belajar yang diyakini kebenarannya serta dipilih berdasarkan nilai manfaatnya. Selama ini guru membelajarkan permainan sepak takraw tanpa adanya program yang tersusun dengan pasti. Biasanya dilakukan langsung praktek tanpa ada teori tentang pengetahuan sepak takraw. Faktor pribadi siswa merupakan individu yang berbeda-beda, baik fisik, mental maupun kemampuannya. Sehingga penyerapan materi latihan yang diberikan guru tidak sama. Faktor Situasional juga sangat berpengaruh pada saat kegiatan latihan sepak takraw. Faktor situasional yang dimaksud antara lain, tipe tugas yang diberikan, peralatan yang digunakan termasuk media belajar, serta kondisi sekitar dimana proses pembelajaran berlangsung. Selama ini yang dilakukan guru sebagai pembimbing dan pelatih sepak takraw hanya menyediakan alat seadanya tanpa memberitahukan ukuran lapangan dan bola selama latihan.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab IV maka dapat disimpulkan bahwa tingkat pengetahuan siswa putra kelas IV dan V yang mengikuti ekstrakurikuler di SD Negeri Meles, Kecamatan Adimulyo, Kabupaten Kebumen termasuk dalam kategori kurang (93,18%), dengan nilai tertinggi 60, nilai terendah 20, dan rata-rata 34,18. Tingkat pengetahuan termasuk dalam kategori kurang karena memiliki persentase yang paling tinggi dibandingkan kategori lainnya.

B. Implikasi Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini mempunyai implikasi praktis bagi pihak-pihak yang terkait dengan bidang pendidikan jasmani khususnya kegiatan ekstrakurikuler permainan sepak takraw, utamanya bagi pelaku pendidikan jasmani yaitu guru dan siswa.

1. Bagi guru, sebagai sarana untuk mengevaluasi keberhasilan dalam kegiatan ekstrakurikuler sepak takraw. Juga sebagai acuan bahwa dalam kegiatan ekstrakurikuler sepak takraw harus memperhatikan pentingnya pengetahuan siswa tentang permainan sepak takraw.
2. Bagi siswa, agar siswa dapat mempelajari pengetahuan permainan sepak takraw.
3. Bagi sekolah, menambah pengetahuan, masukan dan gambaran bagi para siswa, guru dan lembaga terkait lainnya di lingkup SD Negeri Meles

Kecamatan Adimulyo, Kabupaten Kebumen, khususnya dalam kegiatan ekstrakurikuler sepaktakraw.

C. Keterbatasan Hasil Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini telah diupayakan semaksimal mungkin sesuai dengan maksud dan tujuan penelitian. Namun demikian masih dirasakan adanya keterbatasan dan kelemahan yang tidak dapat dihindari, yaitu:

1. Peneliti tidak dapat mengontrol aktivitas subjek penelitian sebelum dilaksanakan pengambilan data, sehingga data yang diperoleh merupakan hasil pengambilan data seketika tanpa memperhatikan kesiapan siswa dalam menjawab pernyataan yang diajukan.
2. Gambar peralatan yang ada masih kurang lengkap.
3. Instrumen yang digunakan adalah berupa pertanyaan-pertanyaan yang disusun sendiri oleh peneliti tanpa mengajukan validasi instrumen.
4. Instrumen yang berupa angket tidak diujicobakan terlebih dahulu.

D. Saran-Saran

Dari kesimpulan dan hasil penelitian melalui observasi dan wawancara dan dokumentasi peneliti dapat menyusun saran sebagai berikut:

1. Bagi sekolah, perlu penyediaan fasilitas untuk mendukung kegiatan ekstrakurikuler sepaktakraw, sehingga dapat meningkatkan keterampilan dan pengetahuan siswa tentang permainan sepaktakraw.
2. Bagi guru pendidikan jasmani selaku pembimbing kegiatan ekstrakurikuler sepaktakraw, agar memberikan materi pembelajaran sepaktakraw yang terprogram agar tingkat pengetahuan siswa meningkat.

3. Bagi Siswa, agar siswa mempunyai tingkat pengetahuan yang memadai tentang permainan sepak takraw.

DAFTAR PUSTAKA

- Amung Ma'mun dan Yudha. (2000). *Perkembangan Gerak dan Belajar Gerak*. Jakarta: Depdikbud.
- Ari Purwo Harmoko. (2010). *Tingkat Keterampilan Bermain Sepaktakraw Siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Pangempon Kecamatan Sruweng Kabupaten Kebumen. Skripsi*. Yogyakarta: FIK UNY.
- Armelia F. (2010). *Bermain Sepak Takraw*. Jakarta: Aneka Ilmu.
- Asep Herry Hernawan, dkk. (2008). *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. (1990). *Garis-Garis Besar Program Pengajaran*. Jakarta: Depdikbud
- Desmita. (2010). *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Eri Pratiknyo Dwi Kusworo dan Erni Suharini. (2001). *Metode Penelitian Suatu Pendekatan Praktisi*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Fauzia Aswin. (1996). *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: Depdikbud.
- Husni Thamrin dkk. (1995). *Penyusunan Tes Keterampilan Bermain Sepaktakraw*. Yogyakarta: FPOK IKIP Yogyakarta.
- Iqbal Hasan. (2001). *Pokok-pokok Materi Statistik 2 (Statistik Inferensif)*. Yogyakarta: Bumi Aksara.
- Muhammad Muhsin. (2008). *Tingkat Keterampilan Bermain Sepaktakraw Mahasiswa PJKR Non Reguler Fakulta Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta. Skripsi*. Yogyakarta: FIK UNY.
- Muhamad Suhud. (1990). *Sepaktakraw*. Jakarta: PB PERSETASI.
- Muslimin. (2011). *Tingkat Keterampilan Bermain Sepaktakraw Mahasiswa Program Studi Pendidikan Jasmani dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta Tahun Ajaran 2010/2011. Skripsi*. Yogyakarta: FIK UNY.
- Rita Eka Izzaty, dkk. (2008). *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY Press.

- Siti Rahayu Haditono. (2006). *Psikologi Perkembangan*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Sudrajat Prawirasaputra. (2000). *Sepaktakraw*. Jakarta: Depdikbud.
- Suharsimi Arikunto. (2005). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sulaiman. (2004). *Paparan Mata Kuliah Sepaktakraw*. Semarang: FIK UNNES.
- Sumardi Suryabrata (2004). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sutrisno Hadi. (1991). *Analisis Butir untuk Instrumen*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Ucup Yusup, dkk. (2004). *Pembelajaran Permainan Sepak Takraw: Pendekatan Keterampilan Taktis di SMU*. Jakarta: Direktorat Jendral Olahraga.

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian dari Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
Alamat : Jl. Kolombo No.1 Yogyakarta, Telp.(0274) 513092 psw 255

Nomor : 484/UN.34.16/PP/2015 01 Juli 2015
Lamp. : 1 Eks.
Hal : Permohonan Ijin Penelitian
Yth : Ka. Bappeda Kab. Kebumen
Jl. Veteran No.02 Kebumen

Dengan hormat, disampaikan bahwa untuk keperluan penelitian dalam rangka penulisan tugas akhir skripsi, kami mohon berkenan Bapak/Ibu/Saudara untuk memberikan ijin penelitian bagi mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta :

Nama : Dadi Wibowo
NIM : 11601247082
Program Studi : S1 PGSD Penjas

Penelitian akan dilaksanakan pada :

Waktu : Juli s.d Agustus 2015
Tempat/obyek : SD Negeri Meles
Judul Skripsi : Tingkat Pengetahuan Siswa Putra Kelas IV Dan V Yang Mengikuti Ekstrakurikuler Di SD Negeri Meles Kecamatan Adimulyo Kabupaten Kebumen Tentang Permainan Sepak Takraw

Demikian surat ijin penelitian ini dibuat agar yang berkepentingan maklum, serta dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Drs. Rumpis Agus Sudarko, M.S.
NIP. 19600824 198601 1 001

Tembusan :

1. Kepala Sekolah SD N Meles
2. Kaprodi. PGSD Penjas
3. Pembimbing TAS
4. Mahasiswa ybs.

Lampiran 2. Surat Keterangan Pengambilan Data dari Kepala Sekolah



**PEMERINTAH KABUPATEN KEBUMEN
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA
UPTD DINAS DIKPORA UNIT KECAMATAN ADIMULYO
SD NEGERI MELES**

Alamat: Meles, Adimulyo, Kebumen Kode Pos 54473

**SURAT KETERANGAN
Nomor: 412.2 / 45 / 2015**

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala SD Negeri Meles, Kecamatan Adimulyo, Kabupaten Kebumen menerangkan bahwa:

Nama	: DADI WIBOWO
NIM	: 11601247082
Program Studi	: PGSD PENJAS
Jurusan	: Pendidikan Olahraga
Fakultas	: Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas	: Universitas Negeri Yogyakarta

telah melakukan pengambilan data penelitian, dengan judul “Tingkat Pengetahuan Siswa Putra Kelas IV dan V yang Mengikuti Ekstrakurikuler di SD Negeri Meles, Kecamatan Adimulyo, Kabupaten Kebumen tentang Permainan Sepaktakraw” yang merupakan Tugas Akhir Skripsi.

Demikian Surat Keterangan ini kami buat, agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Kebumen, 1 Juli 2015
Kepala Sekolah

Akhmad, A.Ma.
NIP. 19601029 198012 1 001

Lampiran 3. Angket Penelitian

Silanglah (x) setiap jawaban yang kamu anggap benar !

1. Panjang lapangan sepaktakraw sama dengan panjang lapangan bolavoli
A. Benar B. Salah
2. Bentuk lapangan sepaktakraw persegi panjang
A. Benar B. Salah
3. Sepaktakraw termasuk permainan bola besar
A. Benar B. Salah
4. Bola untuk bermain sepaktakraw terbuat dari karet
A. Benar B. Salah
5. Tendangan pertama pada permainan sepaktakraw disebut sepak mula
A. Benar B. Salah
6. Sepak mula dilakukan oleh apit
A. Benar B. Salah
7. Perkenaan bola pada waktu sepak sila adalah kaki bagian luar
A. Benar B. Salah
8. Sepak sila dapat digunakan untuk menerima smash
A. Benar B. Salah
9. Sepak kuda adalah sepakan yang dilakukan dengan menggunakan punggung kaki
A. Benar B. Salah
10. Sepak kuda berfungsi sebagai sepakan smash
A. Benar B. Salah
11. Sepak badek adalah sepakan dengan menggunakan kaki bagian dalam
A. Benar B. Salah
12. Sepak badek berfungsi sebagai upaya untuk meraih bola yang datang dengan cepat
A. Benar B. Salah
13. Sepak cukil adalah sepakan yang menggunakan kaki bagian tungkai/belakang
A. Benar B. Salah

14. Sepak cukil digunakan untuk menyelamatkan bola yang datangnya rendah
A. Benar B. Salah
15. Menyundul adalah memainkan bola dengan menggunakan kepala
A. Benar B. Salah
16. Bagian kepala yang digunakan untuk menyundul adalah dahi, samping kiri, kanan, dan belakang kepala
A. Benar B. Salah
17. Memaha adalah memainkan bola dengan menggunakan paha
A. Benar B. Salah
18. Kegunaan memaha antara lain untuk mengontrol bola
A. Benar B. Salah
19. Mendada memainkan bola dengan menggunakan perut
A. Benar B. Salah
20. Mendada digunakan untuk mengumpan/mengoper smash
A. Benar B. Salah
21. Menapak digunakan untuk mengoper
A. Benar B. Salah
22. Smash adalah sepakan yang sangat pelan
A. Benar B. Salah
23. Smash dapat dilakukan dengan kepala
A. Benar B. Salah
24. Menggagalkan bola smash masuk ke lapangan permainan sendiri disebut block
A. Benar B. Salah
25. Mengeblok dapat dilakukan dengan badan bagian belakang
A. Benar B. Salah

Lampiran 4. Daftar Subjek Penelitian

No	Nama	Kelas
1	Rifki Agung	IV
2	Rizal Dwi Setiaji	IV
3	Slamet Priyanto	IV
4	Tegar Wigunawan	IV
5	Ridho Tri Bagus P	IV
6	Alfito Dinova	IV
7	Ricko Romario Zairullah	IV
8	Catur Putra S	IV
9	Bagas Hanif Subekti	IV
10	Mahendra Restu E	IV
11	Wahyu Nur Hidayah	IV
12	Anis Faozan	IV
13	Rijal Taufik	IV
14	Ikfal Dwi Permana	IV
15	Erwanda Aditya	IV
16	Rahmanino Fahri	IV
17	Tegar Prasetyo	IV
18	Hari Aziz K	V
19	Ichwan Setiawan	V
20	Romadon Tri Widodo	V
21	Satria Aji S	V
22	Moh. Fajar R	V
23	Hasra Dwi Rianto	V
24	Didi Sumantri	V
25	Jony Eka Setyawan	V
26	Yogi Krisdiyanto	V
27	Deny Rizky AS	V
28	Kharona Sudrajat	V
29	Muhammad Zulfa H	V
30	Agus Jely Mubarok	V
31	Nazar Yosa W.W	V
32	Gayuh Yudha P	V
33	Hamzah Ali Ubaidilah	V

Lampiran 5. Rekap Hasil Angket Pengetahuan Siswa Putra Kelas IV SD Negeri Meles, Kecamatan Adimulyo, Kabupaten Kebumen yang Mengikuti Ekstrakurikuler tentang Permainan Sepaktakraw

No	Subjek	Kelas	Skor	Nilai
1	Rifki Agung	IV	10	40
2	Rizal Dwi Setiaji	IV	8	32
3	Slamet Priyanto	IV	6	24
4	Tegar Wigunawan	IV	11	44
5	Ridho Tri Bagus P	IV	11	44
6	Alfito Dinova	IV	8	32
7	Ricko Romario Zairullah	IV	6	24
8	Catur Putra S	IV	6	24
9	Bagas Hanif Subekti	IV	12	48
10	Mahendra Restu E	IV	7	28
11	Wahyu Nur Hidayah	IV	8	32
12	Anis Faozan	IV	5	20
13	Rijal Taufik	IV	7	28
14	Ikfal Dwi Permana	IV	8	32
15	Erwanda Aditya	IV	5	20
16	Rahmanino Fahri	IV	12	48
17	Tegar Prasetyo	IV	6	24
	Jumlah			544
	Rata-rata			32
	Tertinggi			48
	Terendah			20

Lampiran 6. Rekap Hasil Angket Pengetahuan Siswa Putra Kelas V SD Negeri Meles, Kecamatan Adimulyo, Kabupaten Kebumen yang Mengikuti Ekstrakurikuler tentang Permainan Sepaktakraw

No	Nama	Kelas	Jumlah Skor	Nilai
1	Hari Aziz K	V	5	20
2	Ichwan Setiawan	V	6	24
3	Romadon Tri Widodo	V	11	44
4	Satria Aji S	V	6	24
5	Moh. Fajar R	V	9	36
6	Hasra Dwi Rianto	V	10	40
7	Didi Sumantri	V	11	44
8	Jony Eka Setyawan	V	8	32
9	Yogi Krisdiyanto	V	5	20
10	Deny Rizky AS	V	15	60
11	Kharona Sudrajat	V	14	56
12	Muhammad Zulfa H	V	7	28
13	Agus Jely Mubarok	V	7	28
14	Nazar Yosa W.W	V	12	48
15	Gayuh Yudha P	V	7	28
16	Hamzah Ali Ubaidilah	V	13	52
	Jumlah			584
	Rata-rata			36,50
	Tertinggi			60
	Terendah			20

Lampiran 7. Rekap Hasil Angket Pengetahuan Siswa Putra Kelas IV dan V SD Negeri Meles, Kecamatan Adimulyo, Kabupaten Kebumen yang Mengikuti Ekstrakurikuler tentang Permainan Sepaktakraw

No	Subjek	Kelas	Skor	Nilai
1	Rifki Agung	IV	10	40
2	Rizal Dwi Setiaji	IV	8	32
3	Slamet Priyanto	IV	6	24
4	Tegar Wigunawan	IV	11	44
5	Ridho Tri Bagus P	IV	11	44
6	Alfito Dinova	IV	8	32
7	Ricko Romario Zairullah	IV	6	24
8	Catur Putra S	IV	6	24
9	Bagas Hanif Subekti	IV	12	48
10	Mahendra Restu E	IV	7	28
11	Wahyu Nur Hidayah	IV	8	32
12	Anis Faozan	IV	5	20
13	Rijal Taufik	IV	7	28
14	Ikfal Dwi Permana	IV	8	32
15	Erwanda Aditya	IV	5	20
16	Rahmanino Fahri	IV	12	48
17	Tegar Prasetyo	IV	6	24
18	Hari Aziz K	V	5	20
19	Ichwan Setiawan	V	6	24
20	Romadon Tri Widodo	V	11	44
21	Satria Aji S	V	6	24
22	Moh. Fajar R	V	9	36
23	Hasra Dwi Rianto	V	10	40
24	Didi Sumantri	V	11	44
25	Jony Eka Setyawan	V	8	32
26	Yogi Krisdiyanto	V	5	20
27	Deny Rizky AS	V	15	60
28	Kharona Sudrajat	V	14	56
29	Muhammad Zulfa H	V	7	28
30	Agus Jely Mubarok	V	7	28
31	Nazar Yosa W.W	V	12	48
32	Gayuh Yudha P	V	7	28
33	Hamzah Ali Ubaidilah	V	13	52
	Jumlah			1128
	Rata-rata			34,18
	Tertinggi			60
	Terendah			20

Lampiran 8. Foto Kegiatan Pengambilan Data



Gambar 1. Profil SD Negeri Meles



Gambar 2. Siswa kelas IV SD Negeri Meles



Gambar 3. Guru Menjelaskan Pengisian Angket
pada Siswa Kelas IV SD Negeri Meles



Gambar 4. Guru Membagikan Angket
pada Siswa Kelas IV SD Negeri Meles



Gambar 5. Siswa Kelas V SD Negeri Meles



Gambar 6. Guru Menjelaskan Pengisian Angket
pada Siswa Kelas V SD Negeri Meles



Gambar 7. Guru Membagikan Angket
pada Siswa Kelas V SD Negeri Meles